

LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

INCLUYE 2 CD-ROM

MicroManía

Sólo para adictos

www.hobbypress.es/MICROMANIA

AÑO XVI - Número 66 - 795 PTAS/4,77€

MEGAJUEGO

Starlancer

El resurgir del género espacial

AVANCE

C&C: Red Alert 2

Westwood vuelve al campo de batalla

AVANCE ESPECIAL

Blade

La leyenda cobra vida

PATAS ARRIBA

Todos los pasos para resolver

Messiah y Martian Gothic

GRAND PRIX 3

Conquista la pole

8 424094 820313 00066

HOBBY PRESS

22 [REPORTAJE ESPECIAL]

GRAND PRIX 3

Los chicos de Microprose nos invitaron a visitar sus oficinas en un lugar cercano a Londres para presenciar in situ todas las excelencias que promete la tercera entrega del genial programa de Geoff Grammond.



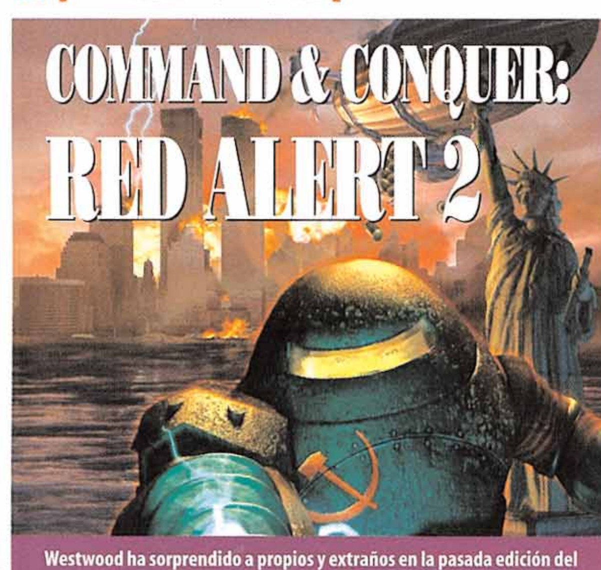
42 [REPORTAJE]

CLIMAX

Una compañía como Climax, hasta ahora sólo conocida por las versiones realizadas de juegos para otras plataformas, va a dejar de serlo, con una serie de títulos en desarrollo de los cuales editores europeos y estadounidenses ya se están dando tortas por conseguir.

26 [AVANCE ESPECIAL]

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2



Westwood ha sorprendido a propios y extraños en la pasada edición del E3, confirmando el desarrollo de la segunda parte de este carismático programa de estrategia. Además, entrevistamos en exclusiva a Mark Skaggs, Productor Ejecutivo de «Red Alert 2».

54 [PREVIEWS]

74 [MEGAJUEGO]



STARLANCER

Digital Anvil, de la mano de Microsoft, nos presenta un título cuya base se cimenta en la conocida saga «Wing Commander». Pero si queréis saber qué os deparará este título, no tenéis más que pasar de página.

30 [AVANCE ESPECIAL]



BLADE

Por fin. La alegría se apoderó de nosotros cuando el pasado mes recibimos una llamada de la distribuidora de este esperado título diciéndonos que ya lo tenía casi todo listo y que nos lo enseñaban. Sencillamente, alucinante. También, entrevistamos en exclusiva a Xavier Carrillo, Director de Proyecto de «Blade», y a Juan Díaz Bustamante, Productor en Friendware para Rebel Act.

81 [PUNTO DE MIRA]

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor, Pablo Leceta

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Enrique García

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, C. Sánchez, J. A. Pascual, S. Erice, R. Rueda, Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, D. Vega, L. Escribano, D. Corral, M. Sánchez, J. J. Vázquez, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Editora del Área Informática
Mamen Perera

Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

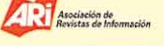
Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

9/2000

Printed in Spain



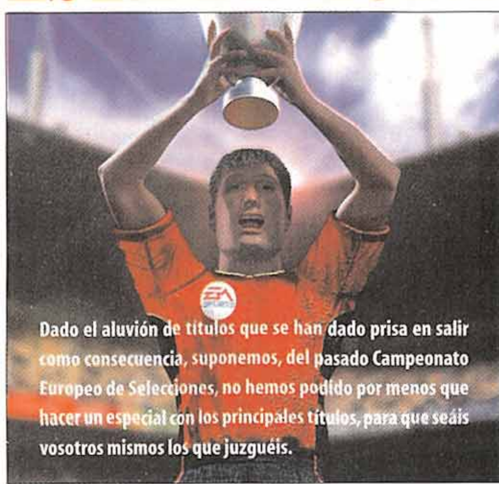




HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

111 [REPORTAJE]

EL FÚTBOL ESTÁ DE MODA



Dado el aluvión de títulos que se han dado prisa en salir como consecuencia, suponemos, del pasado Campeonato Europeo de Selecciones, no hemos podido por menos que hacer un especial con los principales títulos, para que seáis vosotros mismos los que juzguéis.

116 [PATAS ARRIBA]



Como no podía ser de otra manera, y dada la calidad de este genial título de Shiny, os traemos la solución completa de este título, para conseguir desterrar el mal de la faz de la Tierra.

MESSIAH

150 [CDMANÍA]

Este mes, además del CD con las demos de «Warlords Battlecry», «Star Trek: Armada», «Roland Garros 2000», «Die Hard Trilogy 2» y «UEFA Euro 2000», la sección de Multimedia con un especial de actualizaciones de «Unreal Tournament», «Half-Life» y «Quake III», y un vídeo que os muestra lo que será «Blade» y cómo se hizo «Thief II», os regalamos otro CD con una aplicación interactiva de todo lo que pudimos ver en el E3.



Editorial

Comienza el movimiento

Llega Julio. Calor, sol, vacaciones (para algunos) y empieza todo a moverse. La familia coge el coche y se va a la playa a pasar unos días, las distribuidoras de videojuegos, antes que el calor apriete de pleno, y así aprovechan para lanzar todo lo que puedan al mercado y tomarse unos dias de asueto en un mes, Agosto, dentro de treinta días, cuando por lo general todo se queda bastante más parado. Y las propias compañías, una vez el E3 es historia y cada cual ha sacado sus propias conclusiones, comienzan a menear y distribuir toda esa información que, hasta hace dos días, como quien dice, era supersecreta. De repente, parece que a todo el mundo le han entrado las prisas. Pues tampoco es para tanto, hombre. A estas alturas del curso, casi todos tenemos claro el sistema de funcionamiento del mercado, y sabemos que, en cualquier caso, no nos encontraremos con muchas de las novedades de las que al menos va surgiendo la información, hasta bien entrado Septiembre (el tiempo vuela). Pero hay movimiento. E puor si muove. Lo cual es, en estos momentos, de agradecer en un sector que ha estado bastante más que tranquilo en durante los primeros seis meses del año. Y, lo que es más, empiezan a materializarse algunos proyectos que ya casi pensábamos eran unas quimeras. Nos encanta poder dar la portada de este mes a un juego como «Grand Prix 3», que ha pasado de rumor a casi una realidad, como quien no quiere la cosa. Y os contamos todas las novedades que traerá, tras visitar los estudios de Microprose en Inglaterra. Nos encanta poder hablar de «Baldur's Gate II», de «Red Alert 2» –vaya, cuanta segunda parte... pero no querremos encima originalidad–, de títulos como «Starlancer» –otra "quimera"– pero, sobre todo, nos encanta hablar de «Blade». Sí, sabemos que no se trata de toda una novedad, pero ya está más cerca. Parece que el movimiento ha empezado. Bien.

La Redacción

y además...



Promoción de CAMPEONES

Sega ha llegado a un acuerdo con el Real Club Deportivo de la Coruña, último campeón de la Liga de Fútbol Española, mediante el cual la próxima temporada el equipo gallego lucirá en su equipación deportiva el logo de la consola Dreamcast, al igual que ya ocurría con distintos equipos de fútbol europeos, concretamente en Inglaterra y Francia, donde se habían firmado contratos similares.

Al acto de la firma acudieron, como representantes de las distintas partes, el presidente del Depor, Lendoiro, y por Sega J.A. Sánchez, Director General de Sega España y J.F. Cecillon, Presidente de Sega Europa, que aprovecharon para echar unas partiditas en una Dreamcast.

Microsoft a por todas

Microsoft ha adquirido Bungie Software, compañía responsable de juegos como «Myth», y que actualmente tiene en desarrollo «Bungie» y «HALO» Con esta compra, Microsoft se asegura la aparición de un título tan prometedor y espectacular como el último en X-Box, según cuentan los rumores, aunque no se encargará de la comercialización de «Oni», cuyos derechos se han quedado en propiedad de Take 2, anteriores distribuidores de los juegos de Bungie.

PlayStation 2 CRECE

Con fecha del pasado 8 de Junio, Sony anunció en Japón el lanzamiento para finales de este mismo año de una unidad de disco duro y un adaptador Ethernet para la conexión online de la consola. Ambas unidades se conectaran a través del puerto PC Card de PlayStation 2, con lo que el aspecto externo de la máquina varía sensiblemente. En las versiones PAL para Europa y NTSC de Estados Unidos de PlayStation 2, los modelos del disco duro y la tarjeta Ethernet se incorporarán internamente, a la bahía de expansión que posee la máquina. Sin embargo, ni en un caso ni en el otro se han anunciado precios ni fechas concretas de salida, aunque se asegura que será este mismo año, en todos los mercados.



Nueva línea económica

Sony Computer Entertainment España anuncia el lanzamiento de una nueva línea de producto PlayStation, la "SERIE VALOR", una reedicion de titulos de PlayStation, al precio de 2 490 Ptas. que se comenzarán a comercializar a partir del proximo 5 de julio. Los primeros productos disponibles en esta línea serán: «Porsche Challenge», «Ana Kurnikova», «Speed Freaks» y «El Quinto Elemento».

Nuevo pack de HAVAS



Havas Interactive ha anunciado la disponibilidad inmediata de un nuevo pack que reúne tres atractivos juegos a un precio muy reducido. Orientado, por lo que se puede comprobar, sobre todo a aquellos usuarios aficionados al mundo de la aventura, el pack «Guai» –como se lo ha denominado– incluirá los siguientes títulos: «Woodruff», «King's Quest VII» y «Enigmanía», y su precio es de 3 995 Ptas.

Acción 3D para PS2

Free Radical Design, formado por miembros del equipo que creó «Goldeneye», anuncia el desarrollo de «Time Splitters» para PS2. Se trata, nuevamente, de un juego de acción 3D para uno o varios jugadores (de dos a cuatro) que podrán participar en la acción en modo cooperativo o deathmatch. No se han querido desvelar más detalles sobre el juego, del que tampoco se conoce fecha de lanzamiento o si aparecerá para algún otro formato.

El medio portátil de SONY

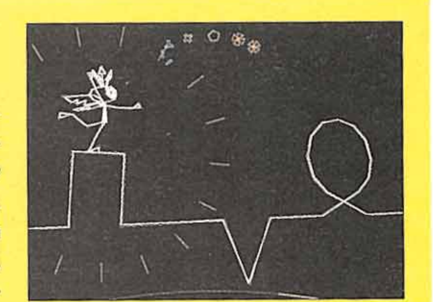


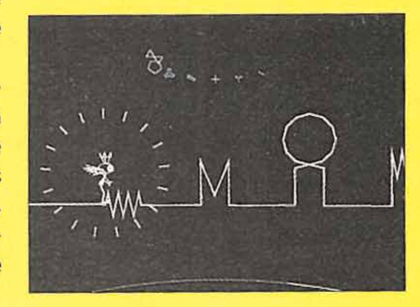




PlayStation puede estar a punto de decir adiós al mercado, al menos en la forma que ahora la conocemos. Sony ha anunciado el lanzamiento de PS One, un modelo que incorpora la misma arquitectura interna que la PlayStation original, aunque nace con vocación portátil. Realmente no se trata de una consola portátil, en el sentido en que aceptamos el término para máquinas como, por ejemplo, Game Boy, ya que PS One sigue precisando un monitor o TV a la que conectarse. Su ventaja está en su reducido peso y tamaño –poco mayor que el de un lector de CD convencional– y su preparación para conectarse a telefonía móvil. No existen fechas de lanzamiento oficiales, pero poco después de hacer su aparición también se lanzará como extra un monitor LCD que se acoplará a la máquina, aunque precisará de alimentación extra, pues deberá conectarse a un transformador de corriente.

Con RITMO

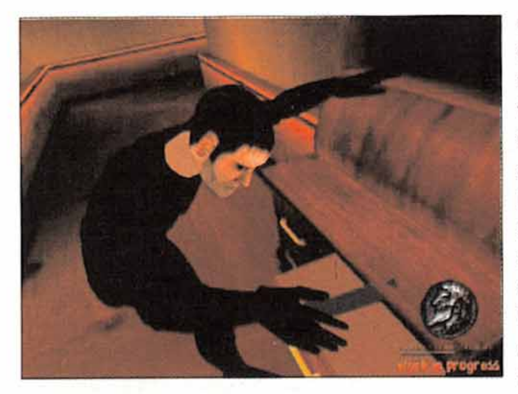




La nueva creación de Masaya Matsuura, el responsable de juegos como «Parappa the Rapper» o «Um Jammer Lammy», se llama «Vib Ribbon» y es, como sus producciones precedentes, un juego basado en un sistema musical, aunque con un diseño realmente rompedor y original, que ni siquiera tiene un remoto parecido con cualquier de sus anteriores trabajos.

Intentar definir lo que nos podrá ofrecer «Vib Ribbon» no es una tarea nada sencilla, pero lo que sí es cierto es que si se disfrutó con cualquiera de los dos juegos anteriormente mencionados, este nuevo título de Matsuura será toda una gozada para el usuario de PlayStation.

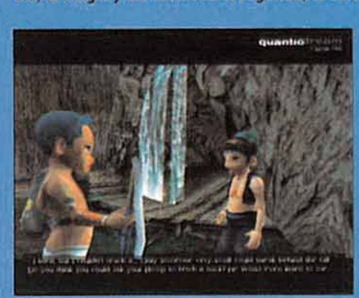
Acción **SILENCIOSA**



«Picassio» es el título de un juego de acción que se ha dado en definir como una mezcla de «Half-Life» y «Goldeneye», pero evitando todo atisbo de violencia. Sus creadores, Promethean, realmente lo consideran como un juego que se podría inspirar en un título tan antiguo como «Spy vs Spy», pues de eso se trata, precisamente. Nuestro papel es el de un ladrón/espía que debe resolver distintas misiones a base de sagacidad y sigilo, y donde la reflexión se impone a la acción pura, pese a que ésta también se encuentra presente en el juego, y como uno de sus ingredientes principales. No es tanto actuar, como pensar antes de hacerlo. «Picassio» aparecerá para PC este año, aunque aún no tiene una fecha definitiva de aparición en el mercado.

AVENTURA entre dos mundos

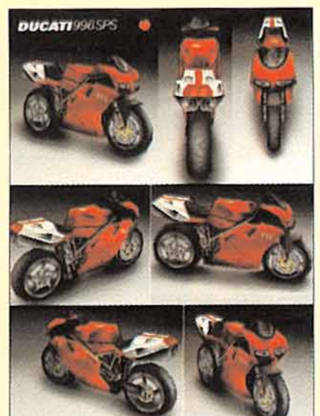
«Quark» es el título del nuevo proyecto del equipo galo Quantic Dream («Omikron»). Se trata de un juego donde la acción y la aventura –un estilo muy parecido al de la anterior producción del estudio– se dan la mano, en un argumento lleno de posibilidades. La acción transcurre entre dos universos paralelos. El primero se podría considerar de inspiración medieval, dominado por la fantasía, la magia y los hechizos. El segundo, es un universo contemporáneo, como en el que vivimos.



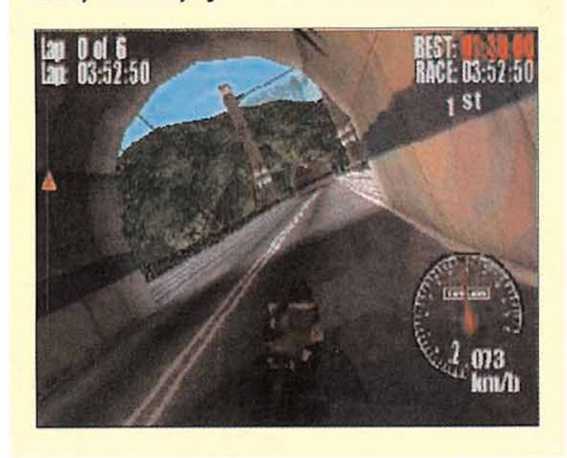
Waki, el protagonista de la aventura, deberá viajar entre ambas dimensiones para intentar salvar su mundo de origen, el medieval, que parece amenazado por una oscura fuerza cuya procedencia se ignora, y que podría acabar destruyéndolo por completo.

«Quark» sobresale por la belleza de sus diseños, aún en un estado muy primitivo de desarrollo, y por la fantasía demostrada en dar vida a estos mundos en los que transcurre la acción.

Sobre dos **RUEDAS**



Las primeras imágenes de «Ducati» para PlayStation, un juego desarrollado como licencia oficial del constructor italiano, ya han comenzado a ser distribuidas por Acclaim, compañía que se está encargando de la producción. «Ducati» pretende combinar del modo más perfecto posible características de simulación y arcade, como hasta ahora no se habían conseguido en un juego para la consola de Sony. El asesoramiento de la marca para conseguir el máximo realismo y calidad del juego está siendo vital en el desarrollo.



TENEBROSO

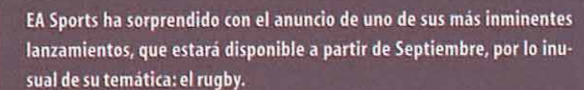
«Clive Barker's Undying» es el nombre de un atractivo juego de acción en primera persona, que se presentó en el pasado E3 y que lanzará al mercado próximamente Electronic Arts.

El juego basa su peculiar estilo en un argumento adaptado especialmente por Clive Barker, el autor de los «Libros de Sangre» y director de películas como «Razas de Noche», y ofrece una ambientación tétrica y fantasmagórica, plagada por todo tipo de criaturas de la noche, y monstruos varios. El protagonista, a diferencia de la mayoría de juegos de *Enríquez* acción 3D, usará la magia y hechizos como armas principales, aunque también disfrutará de una serie de armas más convencionales.



Si lo que se prefiere es disfrutar de una buena sensación de horror combinada con la acción más frenética del arcade, «Undying» puede ser una buena alternativa.

INUSUAL

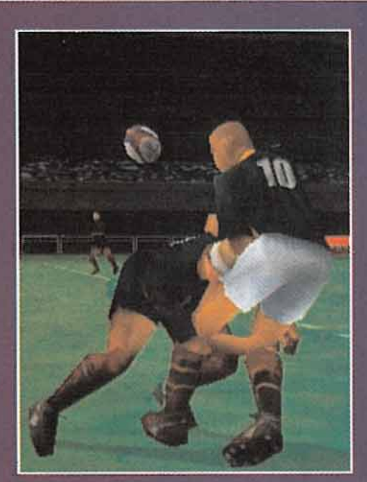


EA Sports ha sorprendido con el anuncio de uno de sus más inminentes lanzamientos, que estará disponible a partir de Septiembre, por lo inusual de su temática: el rugby.

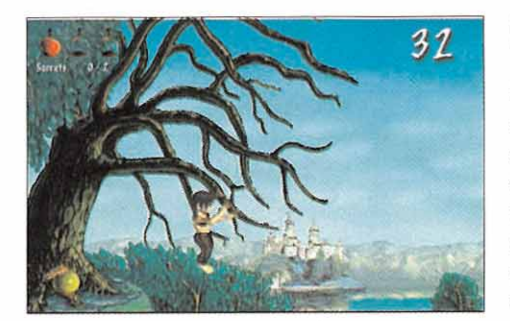
Se podrá elegir entre participar en una Copa del Mundo, el Seis Naciones, el Trinations la competición más importante del Hemisferio Sur que reúne a las selecciones de Australia, Nueva Zelanda y Sudáfrica, la Calcuta Cup (Inglaterra vs. Escocia) y la Bledisloe Cup (Australia vs. Nueva Zelanda); a parte de un modo entrenamiento para ir mejorando la técnica de juego.

«Rugby 2001» también tendrá efectos climatológicos que afectarán, desde luego, al estado del terreno de juego y un intuitivo y rápido sistema de cambio de tácticas.

Un potente motor 3D permitirá animaciones realistas, suaves y efectos dinámicos de las luces de los estadios en los jugadores.

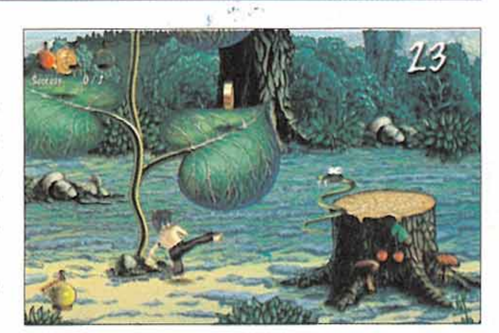


Un héroe **KARATEKA**

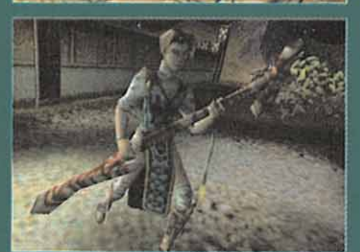


Un curioso proyecto se encuentra en desarrollo entre dos equipos de programación de distintos países. «Akimbo: Kung Fu Hero», es el título del juego que están creando Chaos Works, un grupo polaco, e Iridon («Excessive Speed»), afincados en Suecia. Además, se trata de un proyecto atípico, pues intenta revitalizar el mundo de los arcades de acción y plataformas en 2D, con ciertos toques de aventura que le confieren un aspecto ciertamente original.

El juego se está creando para PC y aparecerá a finales de año, aunque aún no está confirmado su distribuidor.

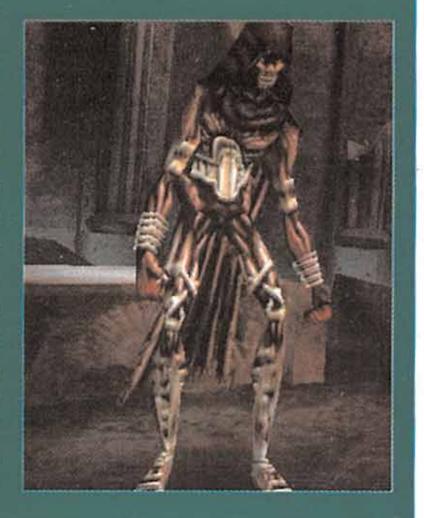






Rol de nueva GENERACIÓN

En el pasado E3, THQ y Volition («Descent») presentaron «Summoner», juego de rol que pretende causar una pequeña conmoción en las bases y reglas típicas del género, y que aparecerá para PC y PlayStation 2, este mismo año.
«Summoner» pretende sacar el máximo partido de un engine 3D de nuevo cuño, orientado como una de las herramientas principales del diseño de la acción, y donde el jugador manejará una serie de personajes desde una perspectiva en tercera persona.



Ubi Soft vuela alto

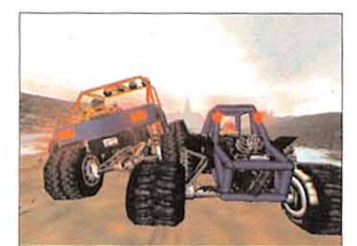
Ubi ha puesto a la venta una nueva ampliación de «Flight Simulator 98», llamada «Airport 2000». Como reseña especial de esta ampliación, desarrollada por Wilco, se observa un especial cuidado por el realismo y el diseño de todos los instrumentos de vuelo de multitud de aviones comerciales, así como aeropuertos, terminales, etc. Un producto muy recomendable para los aficionados al simulador de Microsoft.
En otro orden de cosas, UBI ha fichado a Jacques Villeneuve, el campeón de Fórmula 1, para el asesoramiento en la creación de un juego de carreras futurista, cuya acción se situará entre los años 2010 y 2020, y para el que el piloto canadiense prestará toda su experiencia y conocimiento de cómo serán los vehículos en el futuro, a la hora de conseguir el máximo realismo y acercamiento a ese hipotético momento.



Velocidad EN RED

Con una clara vocación de juego multiusuario, nace «Insane», proyecto de Codemasters dedicado al mundo de los coches y las carreras, donde conduciremos por escenarios de todo tipo, en campo abierto, vehículos todoterreno en los que la habilidad se une a la velocidad. «Insane» es uno de los primeros proyectos de la compañía en el mundo de las modalidades multijugador, y dispondrá de posibilidades de competición a través de red local e Internet.











Carreras de PESO

Con el sello de THQ aparecerá en breve un curioso juego de competición y carreras en que los protagonistas son unos monstruosos camiones.
El juego, además de original desde la perspectiva de variar los vehículos habituales en un título de estas características, está desarrollado como licencia de Mercedes Benz, como bien indica su título: «Mercedes Truck Racing».
El producto de THQ está siendo desarrollado para compatibles, y uno de sus aspectos más destacables es su espectacular engine gráfico, que ofrece ya una calidad realmente elevada.

Terroristas del FUTURO

Ya está casi a punto de ver la luz la esperada producción de ION Storm, «Deus Ex». Las noticias de la compañía al cierre de esta edición es que el producto ya estaba en proceso de duplicación, esperándose la aparición del juego diseñado por Warren Spector en cualquier momento. «Deus Ex» nos pone en la piel de un policía de un futuro no muy lejano, que se especializa en todo tipo de arriesgadas misiones de contraespionaje y terrorismo, y entre cuyas habilidades se incluye el uso de determinados artefactos biomecánicos que lleva incoporados en su cuerpo. «Deus Ex» ofrece una atmósfera cinematográfica muy conseguida y está desarrollado como un juego de acción en primera persona, basado en el engine de «Unreal».





Estrategia para TODOS

Digital Dreams Multimedia anuncia el lanzamiento de dos productos destinados ambos al mundo de los estrategas de salón, aunque en apariencia tengan muy poco que ver. El primero es «Millenium Chess», un juego de ajedrez repleto de completas opciones para satisfacer al usuario más exigente, y el segundo, un pack que reúne dos juegos: «Seven Kingdoms: Ancient Adversaries» y «North & South». Ambos estarán disponibles desde finales de Junio al precio de 2 995 Ptas. cada uno.



La **aventura** de tu vida



El número 7 de la Revista Oficial Dreamcast se sumerge de lleno en una aventura llena de magia y fantasía. Se trata de «Silver», un juego que todos los lectores pueden probar gracias a la demo que se incluye en el GD-ROM, junto a otra de «Tony Hawk´s Skateboarding» y dos vídeos de «Dead or Alive 2» y «Wacky Races». Además, la revista incluye también un amplio reportaje con todas las novedades para Dreamcast que se presentaron en el E3, y una sección de novedades llena de títulos tan impactantes como «Resident Evil Code: Veronica», «V-Rally 2» y «Marvel vs Capcom 2», todo por sólo 975 Ptas.

Sé el mejor **entrenador** de Pokémon con Nintendo Acción



La Revista Oficial de Nintendo presenta la guía definitiva de «Pokémon», con todos los trucos, claves y las mejores estrategias para ser el mejor entrenador de las tres ediciones disponibles en Game Boy. El otro punto fuerte de julio es un completísimo repaso al E3, con 18 páginas en las que descubriréis todo lo que se prepara para N64 y Game Boy Color. Las reviews en primicia de «Pokémon Amarillo» y «Perfect Dark», además de un vídeo sensacional de éste.

¡Aúpa **España!**



Participa en la Eurocopa acompañando a la Selección Española en su recorrido por los juegos de fútbol del momento en un reportaje especial del deporte rey que se convierte en el tema principal de portada de este número de julio de Juegos & Cía. Y además de las secciones habituales, donde repasamos la actualidad en juegos para todas las plataformas, de regalo un póster doble con el calendario de la Eurocopa y una fantástica imagen de «Resident Evil: Code Veronica». Y todo por 375 Ptas.

Las mejores fotos de estas **vacaciones**



PCManía os ofrece este mes una completa comparativa con las mejores cámaras digitales que se pueden encontrar en estos momentos en el mercado. También analizan un total de seis suites de Linux en castellano, ofreciendo la ganadora, Mandrake 7.0, en uno de los CDs de la revista, mientras en el otro CD incluyen una versión funcional de BeOS y la demo de «MDK 2». Y todo ello por sólo 795 Ptas.

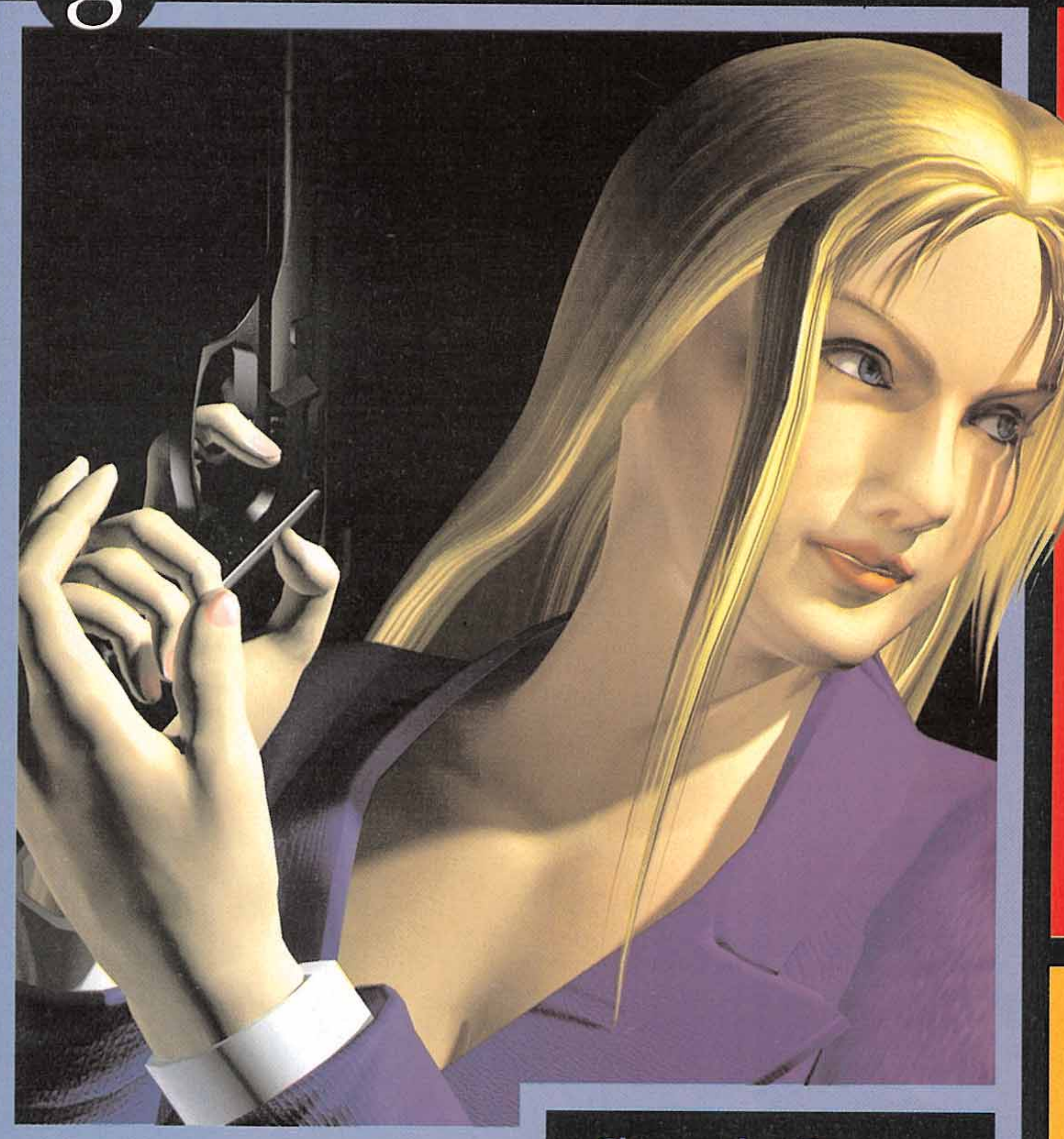
Todos los **juegos** que vienen



Todavía con la resaca del E3, en el número de Hobby Consolas de Julio encontraréis un extenso reportaje que recoge todos los juegos que llegarán para todas las consolas durante los próximos meses. Además, se puntúan títulos como «Perfect Dark», «Pokémon Amarillo» y «Nightmare Creatures», y se incluye una guía para llegar al final de «Resident Evil: Code Veronica», junto con algunas sorpresas igualmente atractivas.

PlayManía te apunta al **humor más negro**

La portada del número de 18 de PlayManía está dedicada al juego más vendido del momento, el terroríficamente divertido «Medievil 2», sobre el que han elaborado una exhaustiva guía que os sacará de cualquier atolladero. Además, también encontraréis una guía de «FIFA 2000» y los trucos más impactantes para Manager de Liga. El suplemento gratuito de este mes está dedicado enteramente a la importantísima Feria E3 y a lo que allí aconteció. La revista de PlayStation número 1 de España completa su oferta con un reportaje de cine donde se dan los primeros datos de «Blade», «La Momia», «Dinosaurio», «El Mundo Nunca es Suficiente» y novedades de títulos tan impactantes como «Colin McRae Rally 2.0», «Jedi Power Battles» o «Galerians». Y todo por sólo 450 Ptas.

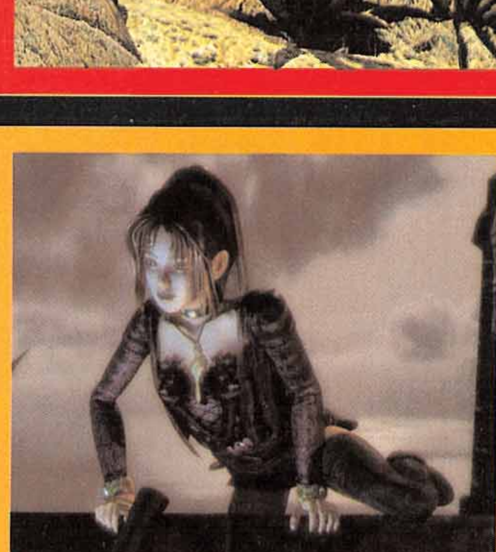




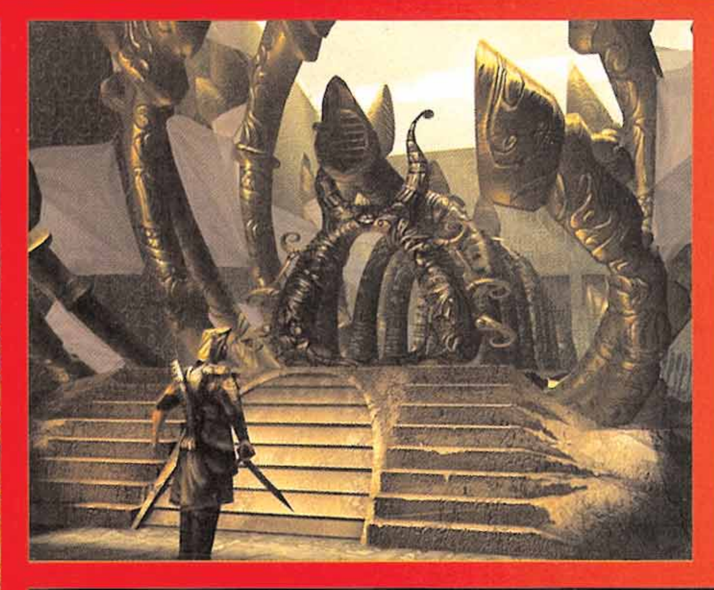
Chase the Express

Sin duda, uno de los títulos más ambiciosos y atractivos que Sony tiene en preparación para PlayStation, y que desvían algo la atención de toda la enorme expectación que viene produciendo cualquier noticia relacionada con la compañía, y localizada inevitablemente en el próximo lanzamiento de PlayStation 2, es «Chase the Express». Hablamos de un juego de acción cuyo diseño y ambientación resultan realmente originales y que, pese a tratarse en esencia de un producto que no altera gravemente las variables y parámetros más comunes que se encuentran presentes en cualquier ejemplo del género, sí ofrece algo de aire fresco en una serie de ideas que aportan novedad al mismo.

«Chase the Express», dejando a un lado los grandes "clásicos" que compañías como Square, u otras de un prestigio similar, puedan traer en los próximos meses para PlayStation, presenta visos de convertirse en uno de los últimos grandes lanzamientos que la máquina de Sony ofrecerá, antes que la compañía se vuelque en todo lo que traerá PlayStation 2.

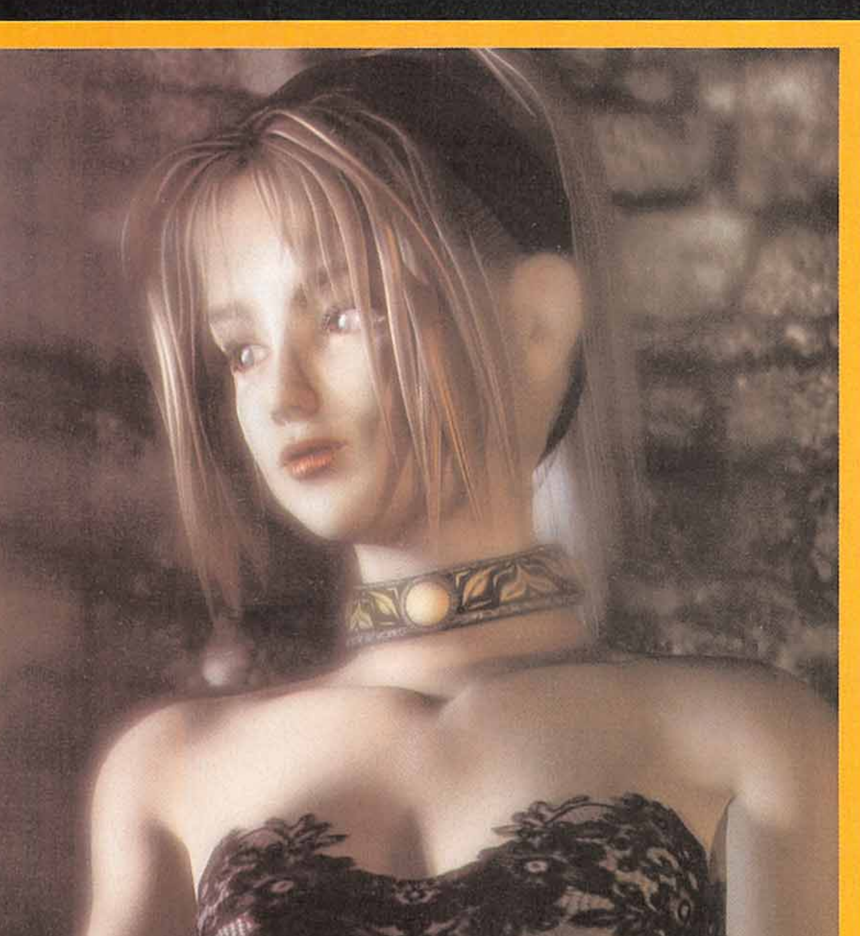


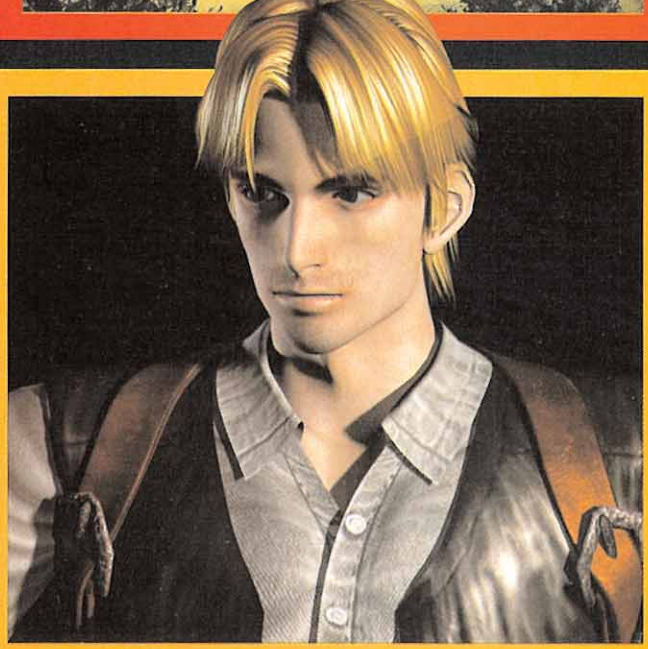




La Odisea

Siguiendo la línea que ha marcado un juego como «Las Nuevas Aventuras de la Máquina del Tiempo», Cryo Interactive prepara una nueva aventura, basada asimismo en un relato tan conocido como «La Odisea». La adaptación de la obra de Homero a juego de ordenador seguirá las pautas que marcan el diseño habitual de gran parte de las producciones de la compañía francesa, y donde la calidad artística del apartado gráfico siempre posee una especial relevancia. «La Odisea», como viene ocurriendo con un elevado número de títulos de Cryo Interactive, rayará lo sobresaliente en este apartado, como se encargan de demostrar las imágenes que la compañía ha comenzado a distribuir de este próximo lanzamiento.





Koudelka

Casi por sorpresa, Infogrames ha comenzado a distribuir las primeras imágenes de un título de próxima aparición, «Koudelka», que parece enclavarse en el género de la aventura y con el universo de las consolas (PlayStation) como principal objetivo, y cuya mejor carta de presentación es la calidad de las mismas. Como ya es más que habitual, las secuencias no interactivas aparecen como las perfectas credenciales de títulos del género, con las compañías volcando en ellas una gran cantidad de esfuerzo, como el acompañamiento más adecuado para producciones cuyos objetivos son ambiciosos.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

FECHA DE «DIABLO II»

Me gustaría que me dijerais cuándo tiene previsto Blizzard sacar «Diablo II».

Werner. Cantabria.

Nos han confirmado como última y definitiva fecha de puesta a la venta de «Diablo II» finales de Junio, por lo que seguramente, mientras estás leyendo la revista, ya esté disponible en las tiendas. Esperamos que sea así y no tengamos que lamentar un nuevo retraso.

JUEGOS ACELERADOS

Tengo un Pentium 200 con 32 MB de RAM y una tarjeta SVGA de 4 MB y me gustaría comprarme «Gabriel Knigt 3» o «Soulbringer». ¿Podríais decirme si me funcionarían bien, aunque hubiese que sacrificar un poco la resolución?

Chatomola. E-Mail.

El problema con el que te enfrentas a la hora de ejecutar «Gabriel Knight 3» es que se beneficia del uso de tarjetas aceleradoras 3D, lo cual haría imposible disfrutar del juego "decentemente", tal y como tú nos apuntas. Sin embargo, «Soulbringer» cuenta con el punto a favor de no necesitar aceleración, salvo en algunos efectos visuales, por lo que es secundario y no obligatorio, usando la potencia del procesador y de la memoria para gestionar los gráficos.
En el caso de tu equipo, nos decantaríamos por este último, al tener más posibilidades de funcionar de forma correcta y proporcionarte un mayor jugabilidad.

ACTUALIZACIÓN PARA «UNREAL»

Hace un año me compré lo que entonces era una de las 3dfx del momento, la Maxi Gamer Phoenix en PCI, pues tenía muy buenas indicaciones y, la verdad, es que no está nada mal, y pude ver con mis ojos un juego que había deseado durante mucho, era «Unreal», así que me compré la oferta que sacaron; pero al instalarlo ocurrió algo imprevisto: me preguntó si tenía tarjeta 3dfx y le dije que sí, y me hizo la segunda pregunta: ¿quieres usarla? y le dije que sí, pero a la hora de ejecutar me dio un mensaje de error. Mi petición es, pues, que editéis una actualización para poder usarla, pues no quiero jugar sin disfrutarlo en todo su esplendor.

José Mª Thode Minguet. E-Mail.

A la hora de incluir actualizaciones en nuestro CD, no somos más que meros transmisores de lo que hay en ese momento relativo al juego por parte de la compañía, por lo que si los encargados del mismo no publican ninguna actualización para él, no podremos ofrecéroslo a vosotros, evidentemente.
La única solución es ponerse en contacto con la compañía, explicando el problema y esperando que no seamos los únicos, de forma que se pongan manos a la obra para hacer la corrección que solucione el problema.
El resto es coser y cantar, pues al mes siguiente podríais contar con que dicha actualización iba a estar en el CD-ROM. De todas formas, lo mejor es que te pongas en contacto con el servicio técnico del distribuidor en España de «Unreal».

NOTA A «DIABLO II»

Tengo reservado mi «Diablo II» desde hace casi un año y ahora que parece que va a salir, os recuerdo lo siguiente. En el análisis del primer «Diablo», todavía me acuerdo de aquel ochenta y pico que le pusisteis. Menos mal que un amigo se lo compró y cuando lo vi sólo pensé que aquél juego me lo tenía que comprar. Si no es por eso no me lo hubiese comprado. Espero que no cometáis el mismo error. Un saludo.

Lenco Rey. E-Mail.

Los parámetros que deberemos tener en cuenta a la hora de evaluar a «Diablo II» serán muy diferentes que los que tuvimos para evaluar a «Diablo». De ahí que, lleve la nota que se lleve, vamos a tener una razones claras y de peso para hacerlo y, aunque se diera la casualidad de que obtuviera una misma nota que la primera parte, sería por cuestiones completamente diferentes.
De todas formas, ese "ochenta y pico" que dábamos en el número 25 de la tercera época de Micromanía (89), si te fijas en los baremos que cada número explicamos en el sumario de Punto de Mira, podrás darte cuenta de que es una nota bastante alta, además de ser un producto que recomendamos, así que lo mejor que puedes hacer es comprar ese número de Micromanía y ver las excelencias que destacamos, pues desde luego no nos parece que esté tan mal como dices.
Algo que tendremos muy en cuenta es si la calidad de «Diablo II» compensa realmente a todos los retrasos y esperas a los que nos ha estado sometiendo Blizzard.

UN BUEN SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Hace dos años me compré «Atlantis: The Lost Tales», de Cryo Interactive, juego que, ratito a ratito –y gracias a vuestra solución–, conseguí terminar. Pues bien, eso no hubiera sido posible sin el buen hacer de la distribuidora de Cryo en España, Friendware, a quien va dirigida especialmente esta carta, a modo de felicitación.
Uno de los cuatro CDs del juego (concretamente el número 3), se me colgaba al realizar una acción durante el juego y me "echaba" a Windows, y yo, que soy un escéptico de esas notas al final de las instrucciones de los juegos en la que se nos invita a llamar a un determinado número de teléfono si tenemos cualquier problema relacionado con el producto, me vi haciendo de tripas corazón y probando suerte... Cuál fue mi sorpresa cuando, después de unas preguntas y de atenderme con corrección, me dijeron que me enviarían por correo otro CD 3, sin coste alguno (ni M *Looking Glass* siquiera un sello), en unos días. Yo pensé, vete comprando otra aventura, porque tendrás tiempo de terminártela antes de recibir el nuevo CD, eso si lo recibes. Pues antes de que tuviese tiempo de pensarme cuál comprar, y en tan sólo tres días, recibía mi CD nuevo (y sin fallo).
Todo lo expuesto, ha hecho que, por ejemplo, ahora esté disfrutando de «Atlantis 2». A partir de ahora, cuando quiero comprar un juego y veo el sello de Friendware, no quiere decir que compre sin mirar el juego, pero si me interesa, compro más tranquilo sabiendo que por problemas con el producto no será. También me gustaría alabar de Friendware otra cosa: la traducción, perfectamente realizada.

Iván Soler Barnes. Barcelona.

Seguro que los encargados del servicio técnico de Friendware leerán esta carta con alegría al saber que su labor es reconocida por la gente que la precisa y que se beneficia de ella.
El Servicio de Atención al Cliente es una opción que casi todos los usuarios pasan por alto a la hora de adquirir un título, y que, desde luego, si está bien estructurado y regentado por gente completamente dedicada y preparada para ello, resulta de gran ayuda a la hora de afrontar esa serie de problemas que son bastante comunes, y que tienen una solución más sencilla de la que nosotros creemos, así que debemos confiar en ellos.

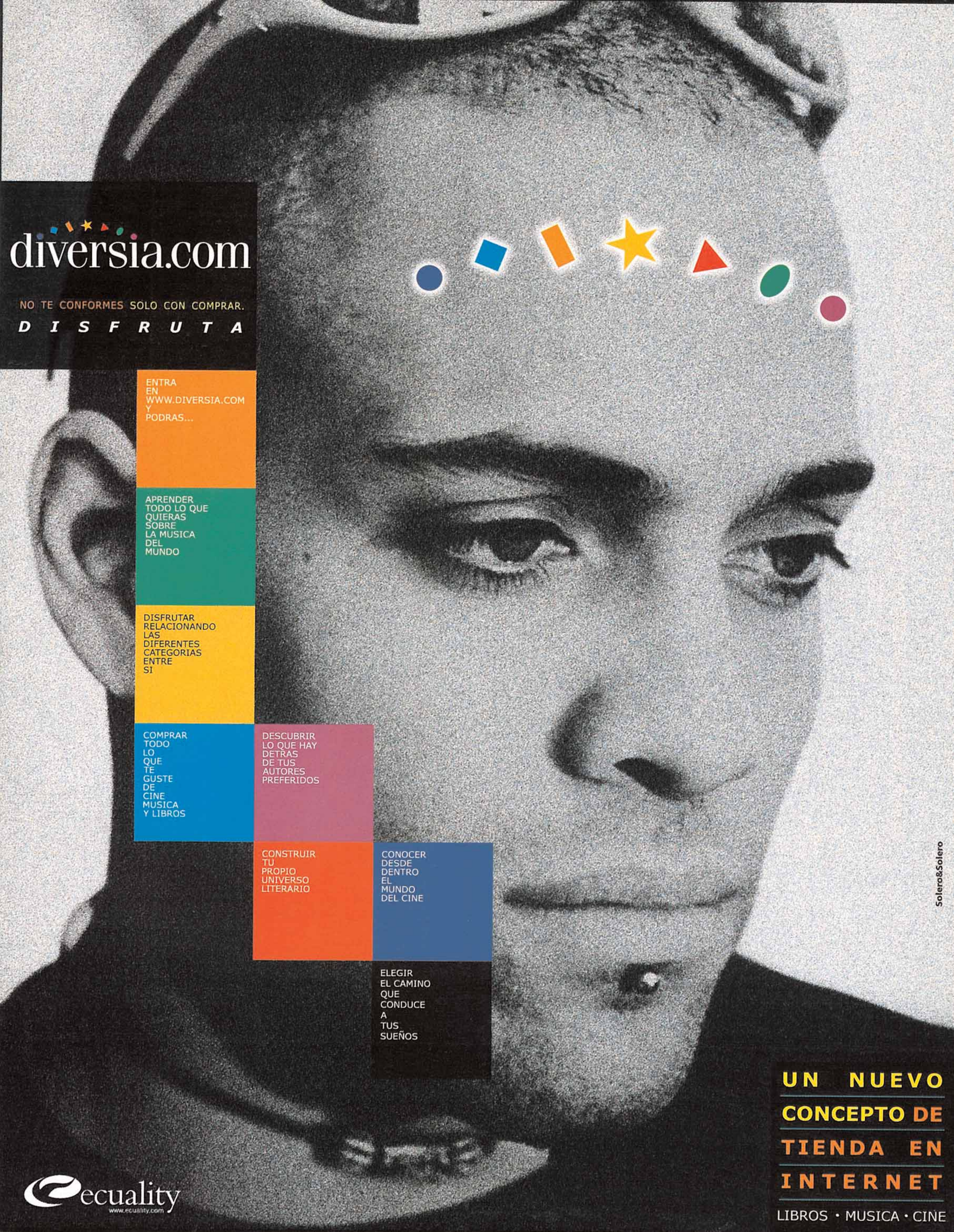
PROBLEMAS DIVERSOS

Soy un gran aficionado a los videojuegos al que le han surgido dos problemas que no sabe solucionar.
Primero, instalo «Outcast», pero no tarda ni diez segundos en borrarse solo y ya no sé que hacer. Mi ordenador es un Pentium II a 333 MHz con 64 MB de RAM, con un disco duro de 4.3 GB y con una Savage 4, como tarjeta gráfica. Creo que no es problema de la aceleradora porque todo esto viene de antes de tenerla.
Segundo, en el archivo README de «Driver» pone que si se quieren ver las secuencias FMV se copie esta carpeta en el fichero donde se tenga instalado el juego. Yo lo hago, pero las secuencias no van. ¿Por qué?
Un tema aparte es que me gustaría tener vuestra opinión acerca de los siguientes juegos, pues no se cual elegir entre ellos: «F1 2000», «Baldur's Gate», «Rally Championship», «Planescape: Torment».

Jaime Morín Celestino. Salamanca.

En lo referente a tu primera pregunta, no nos dejas muy claro si es que el juego se borra de tu disco duro o si simplemente se sale al escritorio de Windows. Son muchas las posibles razones por las que te puede ocurrir eso y muy poco el espacio del que disponemos aquí, por lo que lo que te recomendamos es que te dirijas al servicio de atención al cliente de la distribuidora para que les cuentes tu problema.
En cuanto a «Driver», pues nosotros hemos conseguido ver todas las secuencias FMV sin necesidad de copiar ningún archivo a la carpeta del juego. Sigue paso a paso las instrucciones de la instalación del juego e instala todo lo que sea preciso y seguro que podrás verlas sin ningún problema.
De los juegos que nos dices, los dos de coches nos parecen geniales a la vez que compatibles si te gusta el género, pues uno toca el tema de los rallies y el otro el de la Fórmula 1, además la calidad tecnológica de ambos es sorprendente.
De elegir entre «Planescape» y «Baldur's Gate», nos quedaríamos con el segundo, pues no sólo es el que mejor plasma las reglas de AD&D, sino que además es el más bonito a nivel gráfico y el que más adicción puede crearte. Además, no hay que olvidar que está totalmente traducido, todo lo contrario que «Planescape», en inglés. Sin embargo, si dominas esta lengua, no dejes de adquirir este útimo, pues también tiene muy buena calidad y jugabilidad.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: Hobby Press, S.A ***MICROMANÍA.*** *C/ Pedro Teixeira, 8. 5º Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**


diversia.com
NO TE CONFORMES SOLO CON COMPRAR.
DISFRUTA
ENTRA EN WWW.DIVERSIA.COM Y PODRAS...
APRENDER TODO LO QUE QUIERAS SOBRE LA MUSICA DEL MUNDO
DISFRUTAR RELACIONANDO LAS DIFERENTES CATEGORIAS ENTRE SI
COMPRAR TODO LO QUE TE GUSTE DE CINE MUSICA Y LIBROS
DESCUBRIR LO QUE HAY DETRAS DE TUS AUTORES PREFERIDOS
CONSTRUIR TU PROPIO UNIVERSO LITERARIO
CONOCER DESDE DENTRO EL MUNDO DEL CINE
ELEGIR EL CAMINO QUE CONDUCE A TUS SUEÑOS
Solero&Solero
UN NUEVO CONCEPTO DE TIENDA EN INTERNET
LIBROS · MUSICA · CINE
ecuality
www.ecuality.com

Peter Kreft

Director de Proyecto de Thrustmaster

Las novedades de hardware en el pasado E3, sobre todo de periféricos para juegos, es siempre una materia obligada a la que ha sido necesario otorgar la atención que merece, no sin quedar con la sensación de que en este campo podemos esperar pocas sorpresas a corto plazo. Por esta razón, en nuestra visita a Guillemot Corporation, no podíamos dejar de aprovechar la oportunidad de obtener información de primera mano un curtido experto en la creación de periféricos para PC. Peter Kreft, Director de Proyecto de Thrustmaster, es sólo un entusiasta de la simulación de vuelo dedicado en cuerpo y alma que en estos momentos se encuentra inmerso en el desarrollo del sistema de control F-22 2000. Con este producto la compañía está decidida a retomar su liderato en lo que respecta a periféricos para programas de simulación y es, sin lugar a dudas, uno de los más interesantes desarrollos para los próximos meses.



Peter Krefft, Director de Desarrollo de Thrustmaster, posa junto a uno de los modelos que le han servido como estudio a la hora de hacer que el sistema de control F-22 2000 se acerque lo más posible a la realidad, un F-16.

MICROMANÍA: Hasta ahora, los anteriores mandos de simulación de Thrustmaster han imitado fielmente a mandos reales de determinados aviones de combate. En este nuevo producto, ¿la compañía trata de alcanzar aún más –si es posible– la similitud con el real, o aporta nuevas características antes no contempladas?

PETER KREFT: *Básicamente, el nuevo stick será una réplica exacta del mando del cockpit de un caza F-16. Los anteriores mandos basados en los F-16 y F-22 eran variantes basadas en el sistema de control Block 15, con botones adicionales. En todo lo concerniente a la apariencia externa, el nuevo mando es una palanca de control idéntica a la de un F-16.*

MM.: ¿Qué es aquello que demandan los entusiastas más apasionados, entre los que suponemos te incluyes, de los mandos actualmente disponibles: compatibilidad, posibilidades de programación de funciones, estética, ergonomía?

P.K.: *En efecto, como supones, soy un gran entusiasta; recuerdo el primer simulador que probé, «Flight 2», para Comodore 64, y el primero de vuelo de combate, «Battlehawks 1942» para Atari ST. Como podéis ver llevo mucho, mucho tiempo dedicado de una u otra forma a esta materia. Creo que para responder a la cuestión planteada no basta con detalles técnicos, es necesario una explicación más filosófica. ¿Qué es lo que todos buscamos? La inmersión total en juego. Olvidar que estamos sentados en nuestro escritorio frente al monitor de un PC y sentirnos realmente volando dentro la cabina de ese avión, oliendo el caucho de la máscara de oxígeno, el olor dulce del queroseno y cómo la presión de las Gs tira de nuestro cuerpo. Puesto que allí, sentados en una silla de una habitación corriente, nada de esto es posible, intentamos tener todo lo demás. Por eso procuramos hacernos con ordenadores potentes, pantallas de 21", incluso hay quien se construye réplicas de cabinas con botones funcionales. Teniendo esto en cuenta, mi objetivo es proporcionar los controles de mayor calidad y más próximos a la realidad.*

MM.: ¿Podrías explicarnos brevemente cuál ha sido el procedimiento y las preferencias buscadas en el diseño de este nuevo producto?

P.K.: *He de remontarme en el tiempo. En principio, en el diseño del anterior F-22 Stick, no había ninguna carencia o fallo de consideración. Sin embargo, el mando tenía bastantes pequeños defectos que en definitiva afectaban a su utilización. Dado que por aquel entonces yo estaba a cargo del departamento de asistencia técnica de Thrustmaster Europa, era bien consciente de todos los problemas que preocupaban a los usuarios del F22 Stick. Cosas como los botones mecánicos atornillados que tendían a ceder, los ejes de plástico*

> "La palabra clave "inmersión", el hecho de poder estar tan cerca de lo real como sea posible, será la nueva frontera del futuro"

“Queremos satisfacer las demandas y las preferencias de los entusiastas de la simulación de vuelo más seria”

que tenían demasiada holgura con la base metálica de flotación, el software arcaico... Todos estos problemas los traté muy de cerca. De modo que el primer paso para un nuevo diseño fue resolver todos estos defectos. Mi prioridad fue la máxima calidad. Utilizamos pulsadores digitales para evitar que se atascasen y descarté así los tornillos en el interior como sujeción para los botones. El eje central fue reemplazado por uno de metal y el software está siendo desarrollado en estrecha colaboración con James Hallows, del famoso Fox2.
Después de resolver muchos problemas, el próximo paso fue mejorar el mando en sí mismo. Hemos desarrollado un nuevo sistema en la base para poder ajustar la fuerza de los resortes con el fin de que el usuario pueda personalizar la respuesta del mando, ya que para muchos la palanca del F-22 resultaba demasiado pesada de mover.
También cambiamos el sistema del mando en la base, de modo que la palanca fuera desmontable e intercambiable por otras, así el usuario podrá escoger la de un avión en concreto de acuerdo con el simulador que vaya a utilizar. Por ejemplo, por la palanca de un F/A-18 para el reciente «F/A-18 Superhornet de EA», o la de un Sukhoi para «Flanker 2.0».

MM.: Dices que en un futuro será posible cambiar la palanca del F-22 2000 por la de otros aviones utilizando la misma base. Esta ventaja, ¿qué dificultades implicará y cuál será su coste aproximado?
P.K.: *Sí, hemos incorporado en la base del controlador un eje central metálico que actúa a su vez como sistema de montura, y las diferentes palancas irán montadas sobre este eje. Cambiando un simple tornillo se puede conectar o desconectar la base de la palanca, de manera que es muy fácil poner la del modelo de avión con el que estás volando. Barajamos un precio entre 19 y 39 $ para los "add-on sticks", (entre 3 500 y 7 000 Ptas. más o menos al cambio actual). El precio del mando se situará previsiblemente cerca de las 30 000.*

MM.: Si el producto es lo más aproximado posible a la realidad que puede palpar un piloto, ¿existe mucha diferencia entre diseñar un sistema de control para un caza y hacer un conjunto de joystick y mando de gases para simuladores en un PC?
P.K.: *Desde los primeros conceptos, el diseño de la palanca de mando de un caza es muy diferente al de un joystick de réplica para PC. Más allá del hecho de que ambos necesitan una base firme y estable, un joystick también ha de tener chips y procesadores, circuitos y otros detalles que en un avión puede albergar en su CPU principal, pero que en nuestro caso ha de contener internamente en la palanca y en la base. Lo mismo ocurre con el mando de gases.*

MM.: No hay unanimidad acerca de si es o no acertado la integración de fuerza de respuesta (force feedback) a los controladores para simuladores de combate. ¿Cómo lo ves tú?
P.K.: *Pienso que la respuesta de fuerza en los mandos es algo bueno, pero para ser honesto, ¿acaso la palanca de un F-16 tiembla o se agita? No, no lo hace y esa no es la sensación táctil que percibe el piloto. Por esto nosotros nos hemos decantado por desarrollar una palanca de control de alta precisión completamente estable, sin respuesta de fuerza. Puede ser si realmente existe una demanda por parte del cliente que la cubramos el próximo año lanzando una base con esta característica.*

MM.: ¿Cuál es, a tu entender, la situación actual del software de simuladores teniendo en cuenta lo visto en el pasado E3? ¿Crees que los simuladores de vuelo están a la altura del hardware especializado? ¿Hay bastante diversidad y calidad, o el género necesita un empujón?
P.K.: *Yo creo que a día de hoy los simuladores no representan a la comunidad de seguidores con la que cuenta el género. En mi opinión, no hay ningún sector de jugadores más especializado que el que forman los aficionados a la simulación de vuelo. Basta con echar un vistazo a los productos y a los add-ons que aparecen. Por ejemplo, observa la comunidad de juego de «European Air War», cómo los aficionados han transformado un juego que ya ha sido olvidado por quienes lo desarrollaron. Creo firmemente que este grupo de gente merece ser atendido y que les proporcionen los productos que necesitan para vivir su ilusión. Nosotros en Guillemot vamos, en este sentido, a comprometernos con ellos en el futuro.*

MM.: ¿Cuáles son los planes de Thrustmaster para el futuro estando la compañía integrada en Guillemot Corporation? ¿Algún nuevo proyecto a la vista?
P.K.: *Queremos satisfacer las demandas y las preferencias de los entusiastas de la simulación de vuelo más seria, tal y como Thrustmaster ha hecho desde el inicio como compañía. Proporcionaremos un producto más caro, pero de calidad superior a aquellos aficionados que quieren vivir lo más cerca posible la simulación de la realidad. No obstante, ahora también estamos trabajando en otros mandos para diferentes sectores de aficionados, no sólo de la simulación pura.*

MM.: Antes hablamos de la importancia de la inmersión en los simuladores. ¿Qué posibilidades ves en la combinación de joysticks, volantes o pads con otro tipo de periféricos destinados a lograr una mayor inmersión, como gafas 3D o cascos de RV, etc.? ¿Crees que pueden suponer un paso adelante o aún están en un nivel tecnológico demasiado precario para hacer apreciaciones?
P.K.: *Creo que el futuro traerá consigo nuevamente muchas sorpresas acerca de todo aquello que podemos vislumbrar, así como nuevas tecnologías de inmersión. Compara el mercado de videojuegos de hoy con el de hace solo diez años. En 1990, un 286 a 12 MHz era el sueño de cualquier usuario. Hoy, después de diez años, ejecutamos programas en máquinas casi mil veces más rápidas. Lo que entonces mostraban los monitores con paletas de 16 colores ahora apenas puede distinguirse de la realidad. Lo cierto es que nadie puede decir qué podemos esperar en un plazo de diez años o incluso de cinco.*
A mi entender la palabra clave "inmersión", el hecho de poder estar tan cerca de lo real como sea posible, será la nueva frontera del futuro. Nuestra intención es ser parte de este avance proporcionando el soporte que sea necesario en nuestro producto para los usuarios.

MM.: Dentro del panorama actual en el género, ¿cuáles son tus títulos preferidos?
P.K.: *Me atraen más los juegos de aviones que los de helicópteros. Me deleito con el sonido un motor de 12 cilindros en línea como los Rolls Royce, Merlin o el Daimler Benz de la serie DB 600. Así que puede no ser una gran maravilla, pero «European Air War» de Microprose es mi juego favorito.*
Excepto cuando se trata de un avión de la Segunda Guerra Mundial, los joysticks no tienen suficientes funciones para satisfacer un simulador de vuelo moderno. Así que tenemos que utilizar un mando más moderno como el del F-22 2000 para nuestros juegos. Fundamentalmente el juego perfecto para nuestro producto sería «Falcon 4.0», ya que la palanca y el mando de gases son réplicas del F-16. Pero con el sistema intercambiable el producto puede ajustarse a prácticamente cualquier título.

Flash

La compañía New Internet Computer está desarrollando un ordenador personal a precio de 199$ (unas 36.000 Ptas.). El destino de este nuevo ordenador aprovecha su sencilla concepción para ofrecer la posibilidad de acceso a Internet y correo electrónico a un coste muy reducido.

El pasado 25 de Mayo Intel anunció el lanzamiento del procesador Pentium III a 933 Mhz, creado para dar la máxima potencia al software de sobremesa tanto para el entorno doméstico como para el empresarial.

El procesador Crusoe diseñado sobre una arquitectura basada en gran parte en software, será utilizado por la multinacional de venta de equipos informáticos Gateway, en diversas líneas de producto. Crusoe puede por tanto empezar a representar desde este momento una significante competencia al dominio de Intel y Microsoft como suministradores de chips y sistemas operativos.

Personal Broadcasting es el software nacido como nuevo concepto de Logitech para comunicación por Internet que aplicado a su gama de videocámaras abrirá multiples posibilidades en este campo. Personal Broadcasting vendrá dado de forma mucho sencilla en intuitiva para el usuario permitiendo el acceso a esta tecnología sin que sean necesarios conocimientos de informática previos.

Hitachi incorporará dos nuevos modelos de monitores a su gama con los modelos CM615 y CM715, de 17" y 19" respectivamente. Con propósito general, ofrecen un amplio abanico de características y funciones, ya que están dirigidos a un extenso margen de usuarios, además con estos modelos se proporciona una prolongación de la garantía estándar de hasta cinco años.

Especialidades de **Microsoft**

Microsoft hizo pública la creación de una nueva familia de controladores para juegos dentro de su línea Sidewinder. Para simuladores y juegos de acción, el **SideWinder Force Feedback 2** es el de tecnología más preeminente por sus características de respuesta de fuerza. Basado en el anterior Force Feedback Pro Joystick, dispone de un nuevo mando acelerador de 70 grados y un diseño más suavizado. Los más de 100 efectos diferentes de la respuesta de fuerza generados por el procesador interno suponen una mejora significativa en el empleo de esta tecnología. Los botones pueden programarse para hasta 16 funciones diferentes y también cuenta con una botón de seta de 4 posiciones. Para los aficionados a la estrategia, Microsoft ha creado **Strategic Commander**. Se trata de un mando para la mano izquierda especialmente diseñado para mejorar el control de los juegos que hasta ahora no contaban con más opciones que la del uso del ratón junto con el teclado. Cuenta con 6 botones programables y gracias al conmutador de 3 posiciones, hasta 72 combinaciones de comandos diferentes.

Más información en www.microsoft.com/products/hardware/sidewinder/sidewinder.htm

Te **sonarán**



Creative Labs presentó los nuevos **Cambridge SoundWorks Digital**. El nuevo diseño este sistema de sonido está basado en los exitosos Four PointSurround FPS 2000 Digital, además dispone de un subwoofer de madera que permite sonidos graves de mayor profundidad y un SPDIF para señales digitales de alta calidad.

Los altavoces pueden ser conectados a un PC, a una consola a la televisión, o a un reproductor de DVD, CD o MD, y la toma de audio digital se conecta fácilmente a las tarjetas de sonido de la familia Sound Blaster Live! El sistema combina tres amplificadores, de 22 watios reales para el subwoofer y 16 watios reales para cada satélite. También ha anunciado dos nuevos sistemas de altavoces compatibles con PlayStation 2.

Más información en www.europe.creative.com/products/welcome.asp

Joystick **multigénero**

Gravis ha anunciado el lanzamiento del **joystick Gravis Xterminator Dual Control**, un controlador para juegos cuya característica más notable es la versatilidad, ya que está destinado a ofrecer un control óptimo con un amplio margen de títulos y géneros. Utilizando la conexión al puerto USB permite la sincronización de dos movimientos de manera que puedan sucederse simultáneamente. Para ello dispone de un D-pad de 8 posiciones que funciona como segundo joystick. En el diseño se ha cuidado para que tenga un funcionamiento intuitivo y cómodo. Con el control total de las hasta 49 funciones programables se evita la necesidad de utilizar a la vez el teclado y un joystick. El precio recomendado es de 11 990 Ptas., IVA incluido.

Más información en el teléfono 91 304 39 78.

G450, avanzado y versátil

Matrox ha desarrollado el nuevo procesador gráfico **Matrox G450** para 2D, 3D y DVD, con tecnología de 0,18 micras. El nuevo G450 AGP 2X/4X aprovecha la arquitectura más reducida para incluir un transmisor para panel digital, un codificador de salida de TV, un segundo RAMDAC e interfaz de memoria DDR de 64 bit. Con la arquitectura de 256 bit y Bus Dual los gráficos 2D con imágenes nítidas y estables, incluso a resoluciones tan exigentes como 2048x1536, con 32 bit de color en la pantalla principal. Integrando las funciones DualHead Display en el procesador, G450 Matrox popularizará para cualquier usuario una tecnología avanzada y flexible de muy diversas aplicaciones sin coste adicional. Las posibilidades incluyen juegos compatibles con DualHead Display, dividir una imagen en dos pantallas, o ejecutar dos programas en dos pantallas.

Más información en www.matrox.com

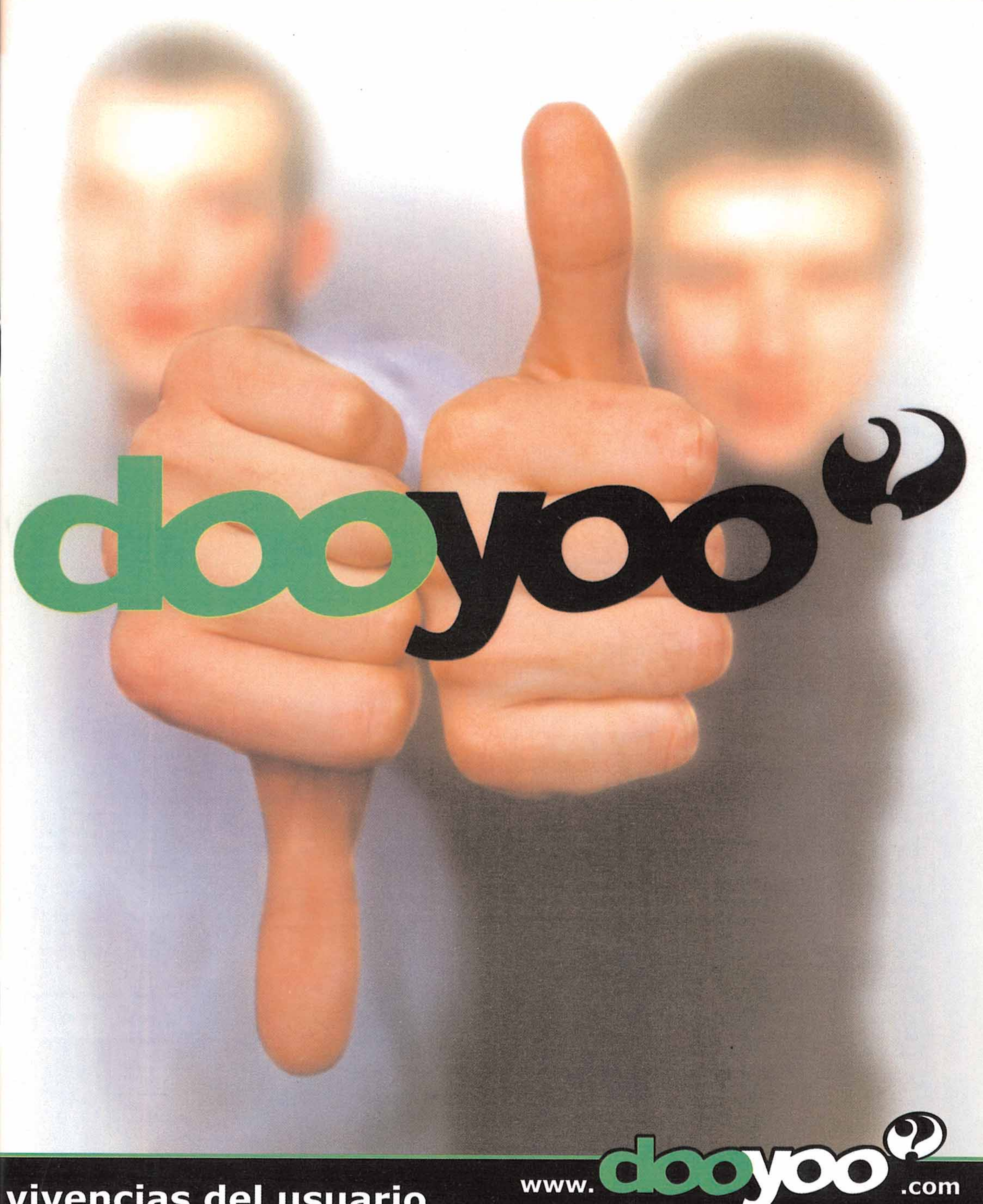
No **pierdas** los datos

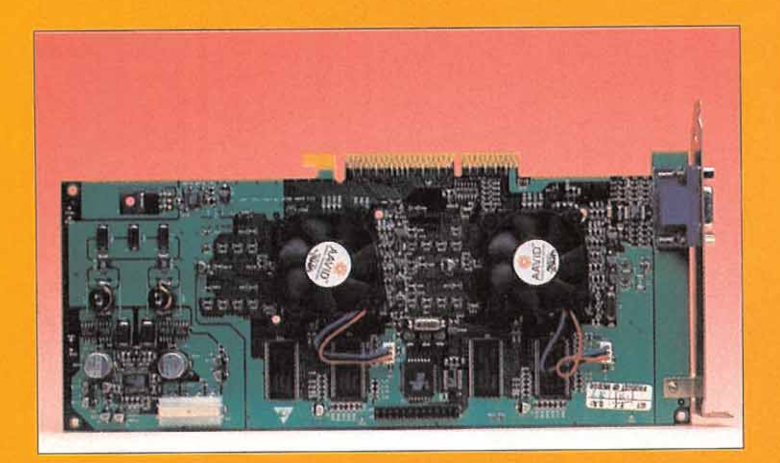


SD.M1402 es el nombre del último lector DVD ROM que Toshiba pone a nuestro alcance como solución para los usuarios que buscan la máxima fiabilidad. Ha sido diseñado de manera que sus altas prestaciones no tengan un incremento en el ruido y en vibraciones del propio lector. Dispone de una interfaz Ultra DMA que alcanza una velocidad de lectura para DVD ROM de 12X y 40X para formato CD con tasas de trasferencia de 16,2 MB/s y 6 MB/s respectivamente.

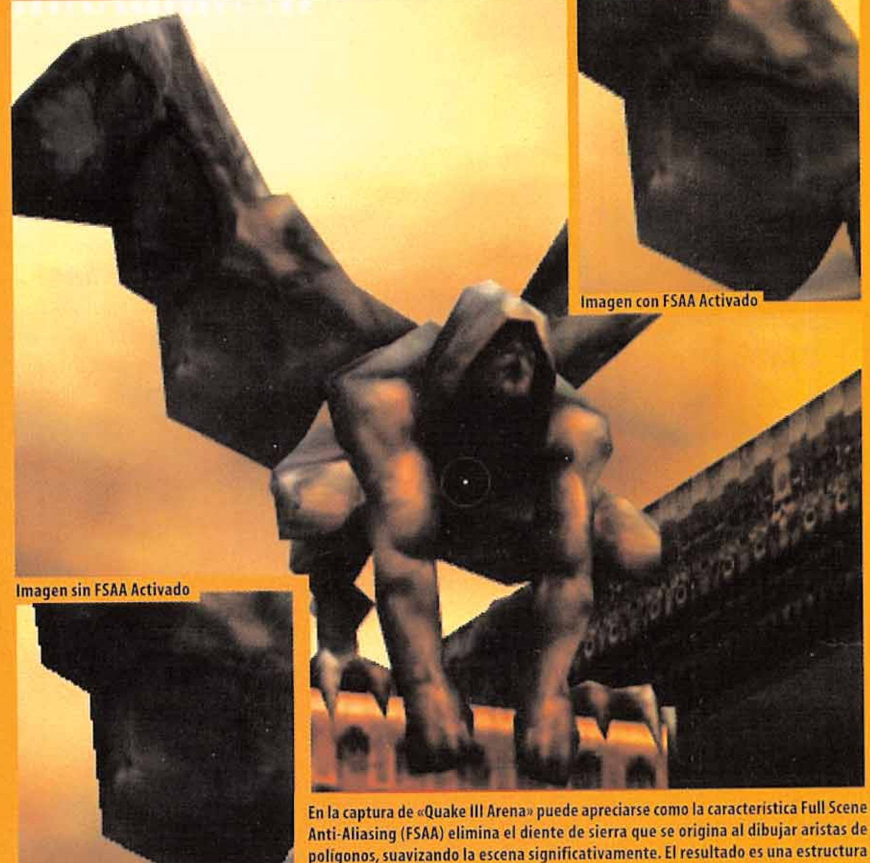
Por medio de un eficaz software de corrección de errores, permite leer discos de diversos formatos aún cuando estos tienen errores o defectos. Utiliza el sistema de servo digital y velocidad de reproducción variable, lo que permite a la unidad empezar a leer datos antes de que el disco alcance su velocidad final de rotación. El precio es de 25 400 Ptas. + IVA (152.66 €).

Más información en www.mitrol.es.


dooyoo
vivencias del usuario
www.dooyoo.com
Donde Tú opinas



Se ha hecho esperar, pero muy pronto las tarjetas de 3dfx Interactive Voodoo de última generación harán aparición en el mercado europeo. Una versión beta de uno de los modelos más avanzados, Voodoo 5 5500, ha pasado por nuestras manos dándonos la oportunidad de observar, en un primer vistazo, el potencial técnico del producto de cara a las demandas de los usuarios más exigentes para juegos y aplicaciones en 3D/2D. Recordemos que la gama Voodoo 4, 5 y 6 dispondrá de diferentes configuraciones.



En la captura de «Quake III Arena» puede apreciarse como la característica Full Scene Anti-Aliasing (FSAA) elimina el diente de sierra que se origina al dibujar aristas de polígonos, suavizando la escena significativamente. El resultado es una estructura poligonal más realista.

Las Voodoo están al caer

El procesador VSA-100 de 128 bit que ha desarrollado 3dfx, integra una arquitectura capaz de ofrecer no sólo un elevado índice de aceleración, sino también, y muy especialmente, determinadas características exclusivas de esta nueva tecnología que están orientadas a solucionar comunes inconvenientes de los entornos tridimensionales y aportar nuevos efectos para representar escenas de apariencia más realista.

La Voodoo 5 5500 con 64 MB de SDRAM representa un claro ejemplo de la escalabilidad del VSA-100, que en esta tarjeta se encuentra por partida doble integrando la exploración de línea entrelazada (SLI) y funcionado simultáneamente en la aceleración 3D en ambos procesadores. Entre las especificaciones técnicas de la tarjeta encontramos algunas tan llamativas como capacidad de procesar 366 Mtexels/sec, 11 millones de polígonos/sec, soporte para AGP x2/x4, los por fin 32 bit color para render y texturas y la posibilidad entre otras cosa de representar texturas con tamaños de hasta 2048x2048 y las operaciones por ciclo de reloj se ven duplicadas al trabajar los dos chips e paralelo. Por supuesto, hemos de contar con aceleración para lectura de vídeo DVD.

TÉCNICAS INNOVADORAS

Hasta el momento, uno de los retos que la compañía ha de afrontar es el desarrollo de drivers capaces de aprovechar estas características, dado que los existentes se muestran muy estables y permiten incluso elevar la frecuencia de ciclo de reloj de la tarjeta, pero se trabaja en ofrecer dentro del 3dfx Tools más opciones de configuración para los diferentes API's Direct 3D, OpenGl y Glide.

De este modo, será posible beneficiarse de lo más notable de esta tarjeta, que no está en las especificaciones, sino en la diversidad de técnicas de render implementadas por hardware.

En primer lugar será compatible con diferentes sistemas de compresión de textura, el denominado Narrow Channel y FXT1 de 3dfx, así como el DXTC creado por Microsoft. Entre las nuevas técnicas destaca el T-Buffer, gracias al cual será posible generar efectos cinemáticos en tiempo real, como por ejemplo realizar diferentes enfoques de cámara según la distancia de los objetos 3D o crear estelas de movimiento de objetos difuminadas (motion blur). Otra de las más notables es el Full Scene Anti-Aliasing, una técnica que permite prácticamente eliminar las líneas en forma de escaleras o diente de sierra que aparecen al renderizar las aristas de polígonos en oblicuo con respecto al barrido de la pantalla. No obstante, antes de hacer evaluación alguna, son aún muchas las características que deseamos poner a prueba en esta gama de productos.

Esperamos tener pronto una versión definitiva de esta y otras nuevas Voodoo.

· PRODUCTO: **VOODOO 5 5500** · FABRICANTE: **3DFX INTERACTIVE**
· COMPATIBILIDAD: **PC WIN 95/98/NT, AGP.** · DISTRIBUIDOR: **3DFX**
· PRECIO ESTIMADO: **SIN ESPECIFICAR** · MÁS INFORMACIÓN: **www.3dfx.com**

RENDIMIENTO APLICANDO FSAA EN RESOLUCIÓN MEDIA-ALTA

PROGRAMA EJECUTADO: «QUAKE III ARENA» V1.17, (Open GL)

Equipo de prueba: · CPU: **CPU: Pentium III 500 Mhz** · BUS: **AGP X2 16 MB**
· Sistema operativo: **WINDOWS 98** · RAM: **64 MB**

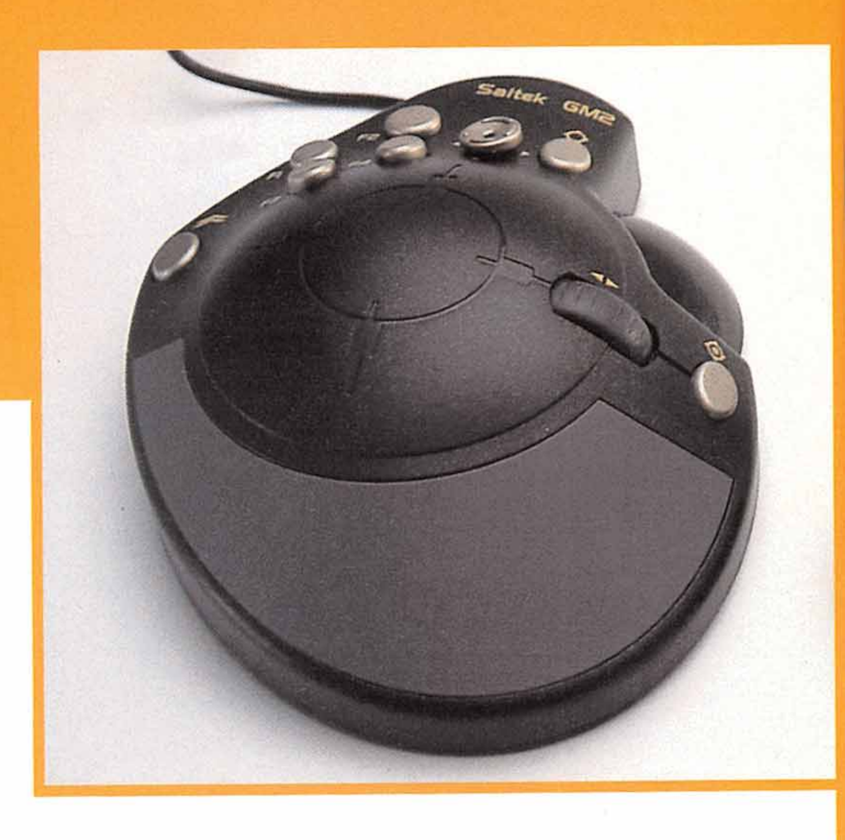
Como puede observarse en la tabla el rendimiento, es curiosamente más elevado al incrementar la resolución. Esto indica que Voodoo5 5500 está optimizada para el uso de altas resoluciones. Aparte, la aplicación del FSAA, requiere menos esfuerzo de proceso cuando la tarjeta está trabajando a una resolución alta, puesto que el "diente de sierra" es menos pronunciado. El resultado de esto es que con FSAA activado el rendimiento está más equilibrado en todo el margen de resoluciones. Por el contrario, si lo desactivamos vemos una tasa de rendimiento más común que desciende al incrementar la resolución.

El uso de esta característica en la Voodoo5 5500, una vez optimizada su configuración, será un lujo que no supondrá renunciar a una velocidad de refresco de imágenes adecuada. Por otro lado para suavizar el diente de sierra en todas las aristas de la escena por medio del FSAA puede optarse por varios métodos de muestreo.

Resolución	Muestreo Full Scene Anti-Aliasing	Demo 1	Demo 2
1024 x768	x0	42.7	45.5
1024 x768	x4	15.1	15.7
1280 x1024	x0	38.8	41.6
1280x1024	x4	21.7	22.8

FSAA puede tomar x0, x2 ó x4 muestras para suavizar el denominado diente de sierra.

Uno de los quebraderos de cabeza que más han martirizado a los diseñadores de periféricos, y seguirá haciéndolo, es encontrar un interfaz de control vérsatil para juegos de acción y arcades 3D que facilite el acceso instantáneo y cómodo de los comandos necesarios para cada juego. Para ello, la combinación del teclado con el ratón ha sido, hasta la fecha, la solución no más cómoda, pero la sí la más eficaz. GM2 rompe con esta idea.



Aparca el teclado

Diseñado según Saitek para juegos de acción en primera persona, GM2 combina un mando donde se integran todas las funciones anteriormente designadas al teclado y un ratón para puntería que va conectado a éste. Todas las funciones son programables mediante el software que se incluye con el producto SGE, incorporando comandos complejos o botones simples.
El mando para la mano izquierda tiene una forma que se adapta permitiéndonos reposarla totalmente y disponer los dedos justo sobre los botones. Estos son cuatro de función, dos para funciones de disparo, una rueda de scroll trasnversal y un D-pad de 8 posiciones que sustituye a las teclas de cursor. Este D-pad es el mando fundamental, ya que requiere un solo dedo para el movimiento, algo para lo que en shoot'em ups en primera persona solíamos necesitar la mano izquierda exclusivamente. El ratón es de alta resolución y dispone de un D-pad de cuatro direcciones de un botón de rueda y posee una base deslizante.



CONECTADO

Después de una búsqueda en el disco duro de programas para los que Saitek tenga perfiles de comandos prefijados, quedarán instalados si lo deseamos automáticamente. También pueden diseñarse perfiles de comandos propios o acceder a los de nuevos títulos en la página web de Saitek.
Tanto por la disposición de los botones como por las posibilidades de configuración, los beneficios del GM2 van más allá del género arcade, ya que igualmente resulta adecuado para jugar más cómodamente con juegos de aventura, e incluso de simulación, ya que puede utilizarse simultáneamente con un joystick o con el ratón que el equipo poseyera originalmente. Cabe decir que el D-pad para el control de movimiento es un nuevo sistema de control similar al de un Pad convencional, por lo cual su uso puede requerir cierta práctica si queremos obtener el mismo nivel de acierto que con el teclado. En la práctica, acostumbrados a jugar a programas del tipo «Quake» o «Unreal», al instalar GM2 no tuvimos mayores problemas de adaptación que una partida de unos 10 minutos, después de la cual el nivel de movilidad, y sobre todo la capacidad para hacer instantáneamente "zooms", "gesticular" o "usar items", aumentó sin que tuviéramos que perder puntería o control del personaje. En la configuración «Quake III», por ejemplo, no es necesario que el botón de zoom esté pulsado constantemente, basta tocar una vez para activar y nuevamente para desactivar.
Lo que está claro es que el control es mucho más intuitivo, además dependiendo del programa el mando nos da la posibilidad de cambiar la forma del botón D-pad a la de una minipalanca. Excelente producto el GM2, representa la alternativa más convincente para el control de arcades de cualquier clase, prescindiendo del clásico uso del teclado y ratón.

PRODUCTO: **GM2** · FABRICANTE: **SAITEK** · COMPATIBILIDAD: **PC WIN 95/98/NT, iMAC OS9, USB** · DISTRIBUIDOR: **CORPORATE PC** · PRECIO RECOMENDADO: **8 995 Ptas. (54.06 €)** · MÁS INFORMACIÓN: **www.corporate-pc.com**

89 valoración

Biblio Manía

APLICACIONES



Efectos especiales con 3D Studio Max R3

Con esta obra los lectores podrán aprender a usar funciones avanzadas, como subdividir caras, hacer trazados de rayos, y así un largo etcétera repleto de muy diferentes efectos especiales. Además, el libro viene acompañado de un CD-ROM en el cual se integran numerosos archivos de ejemplo utilizados a lo largo de toda la obra con escenas MAX, y cientos de mapas de texturas y plugins gratuitos.
Si se es un apasionado del 3D Studio MAX R3, esta obra no debe faltar en la librería, aunque el lector sea un novato en esto de los efectos especiales.

Editorial: Anaya Multimedia · Páginas: 496 · Precio 4 900 Ptas. (29.45 €) · Nivel: Principiante

DIVULGACIÓN



Conan El tesoro de Tranicos

Seguro que todos los apasionados a la lectura épica que siempre ha supuesto todo lo que rodea a Conan están de enhorabuena, ya que La Factoría de Ideas ha editado una obra basada n las aventuras de este sin par querrero, encuadrado dentro de la saga Conan el Bárbaro y ambientado antes del ascenso del cimmerio al Rey de Aquilonia. De hecho, esta aventura puso los pilares necesarios para que Conan pudiera conseguir el trono. En El Tesoro de Tranicos, Conan se enfrenta a una perversa trama para hacerse con el botín del famoso pirata.

Editorial: La Factoría de Ideas · Páginas: 368 · Precio 1 795 Ptas. (10.79 €) · Nivel: Principiante

VIDEOJUEGOS



Microsoft Flight Simulator 2000

La última edición del simulador de aviones por excelencia de Microsoft tiene en esta obra una excelente manera de hacer que los usuarios puedan convertirse en uno de los mejores pilotos sobre la faz de la Tierra, contando para ello con una detallada guía paso a paso para todos los amantes de este programa.
Además, viene acompañado de un CD-ROM en el que los lectores podrán encontrar multitud de utilidades para el juego, como nuevas aeronaves y ciudades, datos climatológicos, sonidos, paneles y un largo etcétera que seguro muchos agradecerán.

Editorial: Anaya Multimedia · Páginas: 592 · Precio 4 995 Ptas. (30.02 €) · Nivel: Principiante

SISTEMAS OPERATIVOS



Microsoft Windows 2000

Para todos aquellos usuarios de Microsoft Windows 2000, Anaya Multimedia ha puesto a su disposición una Guía Práctica del mismo. En ella, el lector podrá aprender en fáciles y cómodos capítulos todo lo que de nuevo tiene este sistema operativo, así como todos los programas que con el mismo se proporcionan, como el navegador de Internet o el programa de gestión de correo electrónico, entre muchos otros.
Esta guía práctica para usuarios de Microsoft Windows 2000 no debe faltar en la librería de todo usuario.

Editorial: Anaya Multimedia · Páginas: 320 · Precio 1 700 Ptas. (10.22 €) · Nivel: Principiante

Hace unos días hemos tenido ocasión de visitar el cuartel general de Microprose. El motivo principal de nuestro viaje era, además de ver "in situ" lo que se está cociendo en ese lugar lleno de ideas en ebullición, contemplar en directo algo que los aficionados al deporte de motor llevábamos mucho tiempo esperando, una nueva entrega de «Grand Prix».

- Compañía: **MICROPROSE/HASBRO**
- En preparación: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Grand Prix 3

La cuadratura del círculo

Cuando hablamos de simulación de Fórmula 1, a pesar de la de títulos y títulos disponibles en el mercado, uno se nos viene a la cabeza como buque insignia de este género, y es, precisamente, la obra maestra de Microprose: «Grand Prix». Desde su primera parte, ha cosechado éxito tras éxito, sorprendiendo a propios y extraños con su sobresaliente calidad tecnológica, su realismo y la exactitud y detalle de sus datos. La última entrega de «Grand Prix» está a punto de comercializarse en un lanzamiento europeo y dispuestos a comprobar si está a la altura de la expectación creada, acudimos puntuales a nuestra cita con los responsables del proyecto. Microprose tiene su sede en un apartado e idílico pueblo victoriano, a unos ciento treinta kilómetros de la capital británica. Allí nos recibió Nick Court, productor del juego, quien tras contestar a todas nuestras preguntas, nos dio la oportunidad de ponernos a los mandos de un ordenador, para convertirnos en los primeros españoles que podrían disfrutar de «Grand Prix 3».

LAS PRIMERAS IMPRESIONES

Una vez el programa se puso en funcionamiento, pudimos ver un sistema de menús muy parecido al de las anteriores entregas de «Grand Prix», nos figuramos que a fin de facilitarle la labor a la gente que ya ha disfrutado con éstas, pero con un aspecto más actual y moderno. Empezamos por movernos entre opciones, pudiendo ver todas las posibilidades desde el menú principal. La Carrera Instantánea nos permite comenzar una competición inmediatamente, sin preocuparnos por ninguna otra opción; el Campeonato nos exige seleccionar una escudería y, usando los monoplazas y los pilotos correspondientes, participar en la temporada, acumulando puntos. La opción de Multijugador permite la conexión por módem, cable serie y red local (LAN), esta última con los protocolos TCP/IP e IPX. Dado que esta opción aún no estaba del todo implementada, no pudimos saber cuántas personas como máximo podrán participar.

Comenzamos una carrera de práctica que nos permitía conocer el recorrido, así como el comportamiento del vehículo. A continuación, para comprobar si verdaderamente afectaban las condiciones del monoplaza a nuestra conducción, variamos el ángulo del alerón trasero, así como la aceleración del vehículo. Descubrimos cómo los giros del vehículo eran más bruscos y las marchas más cortas, lo que nos obligó a cambiar nuestro modo de manejar la máquina. Hicimos una segunda comprobación en lo referente a cuestiones físicas, y decidimos realizar una carrera sobre una pista mojada y, lejos de exagerar la pérdida de adherencia en los virajes, vimos cómo verdaderamente el vehículo realizaba extraños completamente idénticos a los que nos ocurre en nuestro coche cuando hacemos un viraje brusco y está lloviendo, es decir, derrapajes e incluso trompos.

Hecha la prueba de las condiciones físicas en la conducción, quisimos fijarnos más en el aspecto visual. La elaboración de los monoplazas es sorprendente. Gracias al uso de los datos técnicos y de las líneas de construcción de los vehículos, presentadas por las diferentes escuderías, nos encontramos un diseño de los vehículos cuidado al máximo, con un

El juego será comercializado a nivel europeo el día veintiocho de julio del presente año





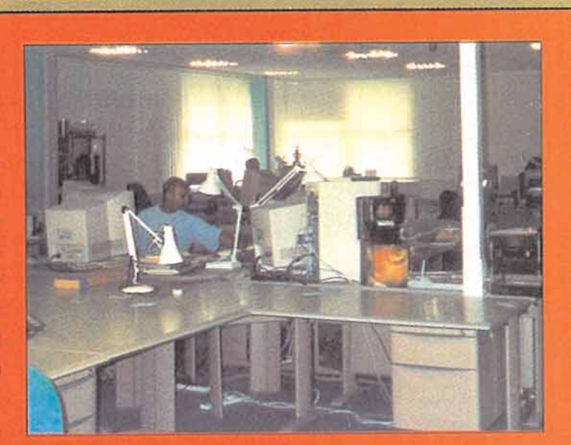


En este vehículo en primer plano se puede apreciar el elevado número de polígonos con que están siendo creadas las ruedas, hasta tal punto que no llega a apreciarse ningún vértice de las mismas.



Las carrocerías de los monoplaza lucirán todas las marcas y logos reales, salvo aquellos que publiciten tabaco o bebidas alcohólicas, un acuerdo al que han llegado Microprose y la FIA.

Grafistas y programadores



En la segunda planta del edificio de Microprose se reúnen los programadores y los diseñadores gráficos, y es en este lugar donde se hacen realidad las ideas que son previamente concebidas y desarrolladas en la sala de reuniones, donde el equipo de cada proyecto dispone tanto de un proyector de diapositivas, como de televisión y reproductor de vídeo, pizarra y ordenadores. Una vez creadas las imágenes y dispuesto el código del programa, se pasa todo junto al estudio de sonido donde se le añaden efectos sonoros a las secuencias.

Las entradas y salidas de boxes se realizarán en tiempo real y no serán automáticas, como ocurre en la mayoría de los juegos del género



El equipo "casi" al completo



Así de sonrientes y a la voz de "cheese" posaba para Micromanía parte del equipo de «Grand Prix 3». Ingenieros de sonido, grafistas, programadores y así hasta un total de más de veinte personas, entre las que hay que contar al gurú de la informática Geoff Grammond y a sus cuatro ayudantes. Ese día Geoff Grammond no pudo asistir, lo cual fue una lástima pues nos quedamos sin estrechar la mano del que tantas y tantas horas de diversión y adrenalina nos ha hecho pasar al volante de los más veloces monoplazas... Tal vez la próxima vez ;-(

Los principales responsables de «Grand Prix 3» son:

Nick Court, Productor

John Broomhall, Productor de Audio

Nick Thompson, Jefe de Programación

Andy Cook, Director de Arte

nivel de detalle sin precedentes. El número de polígonos empleado para estos ha sido triplicado, hasta el punto que superficies curvas, como pueden ser los neumáticos, parecen carecer de vértices. Cada monoplaza ha sido creado por partes diferenciadas siguiendo una técnica muy parecida a la empleada por SCI en su último «Carmageddon», es decir, la carrocería estará formada por diferentes secciones que actuarán de manera independiente a las colisiones, así como los ejes, los neumáticos y los alerones. El resultado de esto será un deterioro de los coches más realista y localizado. En lo referente a los circuitos podríamos decir que son, a escala eso sí, reales como la vida misma, cosa que han aseverado los pilotos de la escudería Arrows, que participan en el testeo del producto.

El público sigue siendo bidimensional, tal y como ocurre en todos los juegos de deportes en los que hay graderíos con gente. La razón por la que esto es así, y seguirá siendo durante mucho tiempo, es que los recursos de los procesadores actuales aún parecen estar limitados como para gastarlos en realizar gente en 3D, algo que, queramos o no, sigue siendo secundario en comparación con el resto de componentes.

A continuación le echamos un vistazo al sistema de climatología variable, que actuará en el transcurso de las competiciones. Dependiendo de los parámetros que elijamos, el tiempo tendrá más o menos probabilidades de cambiar. Bajo unas condiciones de humedad del sesenta por ciento, podremos ver como las nubes van copando el cielo azul y como las gotas empiezan a caer hasta desencadenarse una tormenta, lo que puede que nos obligue a entrar en boxes para cambiar nuestro tipo de ruedas. En esta ocasión van a limitar los cambios climáticos a la lluvia, pero no descartan que en unas posteriores entregas incluyan otro tipo de condiciones, como nieve o niebla. Desde luego, el realismo con que se desencadenan los temporales es sobrecogedor y casi entran ganas de sacar el paraguas cuando se nos echan encima los grises nubarrones.

En lo referente a la inteligencia artificial, decir que ha sido mejorada sensiblemente, haciendo que los vehículos controlados por el ordenador actúen de una forma mucho más "humana" que antes. Reaccionarán activamente a nuestras acciones, tal y como podría hacerlo una persona jugando con nosotros en red, cerrándonos el paso si intentamos hacer un adelantamiento por el interior, colocándose detrás nuestra para restar la resistencia al aire y, lo que es más importante, dejarán de seguir un patrón predefinido que daba la sensación de que los monoplazas iban guiados por un sistema de raíles que los dirigía por el mismo lado de la pista. Ahora cada uno irá por su cuenta, lo que se nos antoja mucho más real que lo otro, pues aunque todos tenderán a seleccionar el trazado óptimo, se notará un ligero libre albedrío en las acciones.

PROBLEMAS DE ACTUALIDAD

Dado que «Grand Prix 3» cuenta con la aprobación completa de la FIA, Microprose dispone de todos los datos y cifras de la temporada 98, las cuales han utilizado como base informativa. Si bien en un principio este hecho se nos antoja erróneo, dado que hace dos años de aquello y nos encontramos con unos datos desfasados en lo referente a escuderías y pilotos, las razones de la compañía nos hacen reflexionar, aunque no sin algunas reticencias. Preguntamos a Nick Court, Productor de «Grand Prix 3», las razones de dicha decisión y la respuesta que nos expuso fue la disponibilidad de los datos en el momento de introducirlos en el programa, pues al tratarse de una temporada completamente finalizada, no había riesgo de cambios, sorpresas de última hora y, lo más importante de todo, no tenían que especular acerca de los resultados, sino que estaban impresos en papel oficial de la FIA y resultaban inamovibles. Nuestra pregunta a raíz de la primera respuesta fue, ¿y por qué no realizar el juego basándose en la temporada de 1999, también finalizada?, la que llevó a Nick Court a la segunda respuesta que, por su automatismo, mucho nos tememos que no era la primera vez que la contestaba: una vez que tuvimos disponibles los datos definitivos de dicha temporada, ya teníamos el programa bastante avanzado en lo que a base de datos se refería y tener que empezar todo aquello de nuevo implicaba un retraso innecesario en el lanzamiento del producto...

¿Razones de peso? ¿Sirven éstas para convencernos de que la actualización de los datos es un hecho secundario en pos de una calidad tecnológica sobresaliente?

EL RESULTADO FINAL

¿Cuál es la conclusión a la que llegamos tras leer el artículo? ¿Hay que tener en cuenta que base sus datos en la temporada de hace dos años? La decisión es solamente vuestra. Aquel que haya tenido la oportunidad de disfrutar de alguna de las anteriores partes de «Grand Prix» sabe cómo se las gasta la gente de Microprose cuando se deciden a lanzar al mercado un título rompedor. No nos cabe ninguna duda que, tras ver «Grand Prix 3», este es precisamente uno de esos titulazos y únicamente los más puritanos del género deberían echar mano de dicho punto flaco, a fin de ponerle algún pero al producto.

«Grand Prix 3» va a volver del revés el panorama de juegos de Pc. Esperemos pues hasta finales de julio para tener entre nuestras manos una de estas joyas sobre ruedas.

C.F.M.

El estudio de sonido

En este lugar, protegido de los ruidos exteriores, se realiza el proceso y edición de los efectos de sonido que podemos escuchar mientras jugamos. En dicho estudio, se procesan gigas y gigas de información sonora, que han sido grabados previamente en exteriores, de situaciones reales, desde algo tan general como un motor aumentando en revoluciones por minuto, hasta algo tan concreto y específico como el diferente sonido que se produce del roce de los neumáticos sobre suelo seco o sobre suelo mojado. Hasta ese nivel de detalle están llegando los ingenieros de sonido de Microprose, y es que quieren convertir a «Grand Prix 3» en la experiencia sonora definitiva dentro de este género.

Para la mezcla de sonidos emplean un secuenciador de elaboración propia que se adapta y cubre las exigencias y necesidades del proceso en cuestión y el cual tiene la capacidad de complementarse a posteriori con un procesador de imágenes que permite la adaptación de los primeros a las segundas, un paso realmente delicado que da como resultado final aquello que vemos y oímos.



El sistema activo de cambio climatológico es una de las novedades más sobresalientes de «Grand Prix 3»

¿Cómo se hace un gran título?

Aunque tal y como vamos a contarlo aquí, va a parecer como si la elaboración de un juego fuese algo estructurado y poco complejo, nada más lejos de la realidad. Crear un producto del nivel de «Grand Prix 3» exige horas y horas de sacrificio continuo y de ojeras nocturnas, para llegar a darle ese toque maestro que solamente las grandes compañías saben darle a los juegos. Todo paso es previamente planificado en una sala de reuniones donde se exponen ideas, se visualizan imágenes y se toman decisiones. Una vez todo está claro, se pasa a la acción, dirigiendo nuestros pasos a la planta donde se encuentran los programadores y los grafistas, que son los encargados de dar vida a lo que aún está solamente en papel.

Cuando esas imágenes, renders o aquello que deban llevar a cabo, tiene también su código de programación insertado, todo ello es trasladado al centro de proceso de sonido, donde se adapta a un secuenciador de sonido que mide a la milésima de segundo la concordancia entre la imagen y el efecto que se desea implementar.

Al final, y únicamente cuando se ha conseguido algo factible de ser jugable, se envía todo al centro de control de calidad, donde un equipo de testeadores, que trabajan a jornada completa, prueban aquello que se les ha entregado y envían informes periódicos con los posibles fallos a los centros de sonido e imagen para ser subsanados. Así es como se crea, a grandes rasgos, un juego campeón. Por supuesto, siempre hay cosas que se escapan del control y el esquema robótico, pero eso es algo normal y que se tiene en cuenta.



Podremos elegir entre un gran número de cámaras diferentes, desde las clásicas móviles que se despliegan alrededor de nuestro vehículo, hasta estáticas, dignas de las mejores repeticiones e incluso unas para ver los movimientos de nuestros contrincantes. A todas ellas podrá accederse a través de atajos de teclado.



En los campeonatos, donde los nervios están a flor de piel y hay tramos del circuito realmente estrechos, es inevitable tener choques con el resto de los vehículos y no hay que olvidar que los Fórmula 1 son especialmente sensibles y delicados, sobre todo si tenemos el modo simulación activado al ciento por ciento.





La reproducción de los circuitos es calcada de la misma realidad, lo que ha supuesto un gran esfuerzo y jornadas de estudio y mediciones por parte de los diseñadores gráficos, para conseguir un resultado de esta categoría.

Como base de datos principal va a utilizarse la de la temporada de 1998, proporcionada por la FIA, que licencia y supervisa este producto

Un amplio abanico de jugadores

En palabras del productos del juego, «Grand Prix 3» encajará con un amplio abanico de jugadores, sean cuales sean sus preferencias, y gustará a cualquier tipo de público, pues se pueden modificar el cien por cien los parámetros que definen el juego, de forma que podemos hacer que «Grand Prix 3» sea desde un arcade en el que lo único que ha de preocuparnos es nuestra habilidad al volante y nuestros reflejos en las frenadas, hasta un completo simulador, en el que se tendrán en cuenta todas las leyes físicas llevadas hasta los extremos del realismo, e incluso puede convertirse en una especie de pseudomanager, donde deberemos modificar nuestros vehículos a fin de conseguir que estén lo suficientemente compensados como para romper records de velocidad.

Esto será así gracias al rápido sistema de activación y desactivación de ayudas que bien podrá realizarse mediante menús o bien a través de atajos de teclado, que harán todo mucho más sencillo o difícil, según prefiramos.

• Compañía: WESTWOOD STUDIOS/E.A. • En preparación: PC • Género: ESTRATEGIA









LA GUERRA NO HA ACABADO

Cuando Westwood Studios lanzó al mercado un juego llamado «Dune II» que definiría las bases de lo que, posteriormente, se definiría como el género de la estrategia en tiempo real, ni siquiera la misma compañía tenía noción de lo que iba a desencadenar aquel título. Incidiendo en las mismas bases, más tarde aparecería «Command & Conquer», la explosión definitiva de un tipo de juego que ha sido imitado mil veces, pero siempre ha mantenido su muy particular concepto de hacer las cosas. Un éxito arrollador propició la inevitable longevidad de la franquicia, con nuevos títulos que han ido mejorando un estilo único. Y, por fin, cuando más desprevenidos estábamos, Westwood anuncia el desarrollo de «Red Alert 2», última, de momento, entrega de la serie, que pretende llegar más lejos que ninguno de los juegos que lo hayan precedido.

COMMAND & CONQUER Red Alert 2

Tan sólo unos días antes de la celebración de la última edición del E3, Westwood Studios anunció oficialmente el desarrollo de «Red Alert 2», para proceder a su presentación en el citado evento. Por entonces, ya se presumía como una de las posibles estrellas de la feria del videojuego, aunque la compañía no ha querido tampoco desvelar todos los secretos que esconde esta nueva entrega de «C&C», que verá la luz, casi con seguridad, este mismo Otoño.

El secreto con que se ha estado desarrollando el nuevo juego de Westwood ha hecho imposible que, hasta la fecha, se tuviera conocimiento siquiera del mismo. Y si bien los rumores siempre están a la orden del día, la verdad es que pocos podían intuir un nuevo juego de una de las sagas del mundo de la estrategia más populares del mundo, tras la relativamente reciente aparición de un título como «Tiberian Sun».

A TODA MÁQUINA

La velocidad aparente con que se ha movido Westwood internamente, a la hora de diseñar y desarrollar un nuevo «Command & Conquer», puede provocar ciertas suspicacias, a priori –la prensa, siempre tan mal pensada–. Lo más evidente que a uno se le pasa por la cabeza es que «Tiberian Sun» ha funcionado tan bien que la compañía quiere aprovechar el tirón antes de que el mercado se "enfríe", con un nuevo juego que perpetúe la saga, durante el máximo tiempo posible.

Sin embargo, haber puesto la máquina de hacer juegos a marchas forzadas no suele ser el estilo de una compañía como Westwood. Y lo cierto es que «Red Alert 2» lleva en desarrollo mucho más tiempo de lo que parece.

La estrategia de la compañía parece ser que, de ahora en adelante, la franquicia «C&C» quedará dividida en dos vías de desarrollo, con «Red Alert» marcando una de las alternativas y las (posibles) secuelas de «Tiberian Sun», la segunda opción. Ciertos cambios de diseño, argumentos, personajes y –previsiblemente– estilo de la acción, marcarán las diferencias fundamentales.

Pero, ahora, «Red Alert 2» marca la pauta de la actualidad.

Situando la acción veinte años en el futuro tras los acontecimientos de «Red Alert», el mundo está a punto de verse envuelto en una nueva guerra mundial. Los bandos en oposición, las fuerzas soviéticas y los Estados Unidos, de nuevo desencadenan un conflicto global ante sus objetivos enfrentados e incompatibles, aunque (Westwood es una compañía norteamericana, no lo olvidemos) todo apunta a que la precaria situación de paz es rota por el bando soviético, deseoso de tomarse la revancha de la derrota sufrida ante su más odiado enemigo, que ansía dirigir el nuevo orden mundial.

A partir de aquí, lo que Westwood asegura que tiene entre manos no es un «C&C» más, ni un intento de ofrecer más de lo mismo, sino muy al contrario una evolución, aunque no un concepto que revolucione la esencia de la serie, más que considerable.

Gran parte de las novedades que encerrará «Red Alert 2» se basan en un nuevo diseño de unidades y recursos que quieren derivar en tácticas más complejas, mayor profundidad de la acción, ciertos ligeros cambios en los sistemas de control e interfaz de usuario y, según aseguran sus creadores, un nuevo vistazo a lo que el primer «Red Alert» significó, tomando "prestada" una nueva versión del engine usado en «Tiberian Sun». El objetivo básico: conseguir el mejor y más divertido «C&C» de toda la historia de la compañía.

Sin traicionar los aspectos básicos de «Command & Conquer», pero queriendo ofrecer algo que sea capaz de considerarse innovador, simultáneamente, «Red Alert 2» pretende aglutinar todas las virtudes posibles, que sean susceptibles de atraer a los seguidores de la serie tanto como a un renovado sector







Línea Directa con...

Mark Skaggs

Productor Ejecutivo de «Red Alert 2»

Cualquier producción de Westwood Studios llama de inmediato la atención. Pero, si además este nuevo desarrollo es una nueva entrega de «Command & Conquer», la serie que ha sido capaz de definir nuevos caminos y conceptos en la estrategia, habiendo sido mil veces imitado, el interés se multiplica. Micromanía se puso en contacto con Mark Skaggs, Productor Ejecutivo de «Red Alert 2», para descubrir algunos de los secretos que encierra el nuevo proyecto de Westwood.

del mercado, compuesto por usuarios que habitualmente no sean consumidores del género de la estrategia.

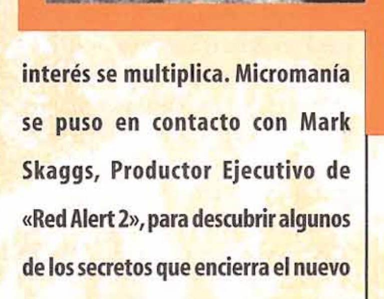
Las claves que está barajando la compañía son, sobre todo, mucha acción combinada con una velocidad frenética de juego. Algo que sea capaz de enganchar.

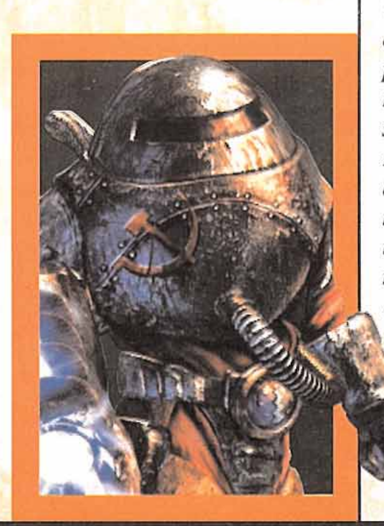
No es una tarea fácil. «Command & Conquer» es, quizá, demasiado conocido en todos sus aspectos y, además, las últimas entregas de la serie parece que han querido "vender" el mismo perro con distintos collares. Incluso, cuando el collar es tan preciosista como lo pudo ser «Tiberian Sun».

Pero la evolución, según los creadores de «Red Alert 2», es real. Los principales detalles comentados por Mark Skaggs, productor ejecutivo de Westwood, para el juego, así pretende demostrarlo.

Es pronto, en cualquier caso, para intentar hacer una valoración real de lo que la versión final del producto pueda dar de sí. Así que, mejor, dejemos paso a las declaraciones que Skaggs realizó en exclusiva para Micromanía, y disfrutemos de las primeras imágenes de la nueva estrella del firmamento de Westwood, que se quiere convertir en la más brillante de entre todas sus hermanas.

F.D.L.





MICROMANÍA: En «Red Alert 2» el guión se contempla como uno de los aspectos más importantes. A grandes rasgos, ¿cuál es el argumento del juego?

MARK SKAGGS: *La acción se sitúa entre 20 y 30 años después de los acontecimientos del original. Los soviéticos perdieron la guerra, y ellos y sus aliados europeos se encuentran en plena labor de reconstrucción de sus países. Mientras, EE.UU. ha entrado en una era de prosperidad, y anuncia su intención de liderar el nuevo orden mundial, para llevar al planeta entero a una etapa de paz, libertad y democracia.*

Esto no le sienta demasiado bien a Romanov, el recién elegido líder de la Unión Soviética que, como consecuencia, traza un plan secreto para intentar poner coto a las aspiraciones norteamericanas. Mientras el resto del mundo resurge de las cenizas, Romanov comienza una reconstrucción de la URSS algo diferente y en un tono bastante más siniestro. Se descubre que ha levantado una serie de bases secretas por todo el mundo, dedicadas a la creación de máquinas de guerra. Entre ellas, el destructor Dreadnought, que fortalecerá la armada soviética; el bombardero Kirov, que hará lo propio con la fuerza aérea... Sus científicos han comenzado a desarrollar nuevas técnicas de control mental y guerra psíquica. Como colofón, y para asegurar las tropas que serán capaces de manejar estos artefactos y servir como carne de cañón, la clonación humana surge como el último cabo por atar.

Cuando la nueva tecnología de guerra se encuentra disponible, Romanov sitúa en puntos estratégicos del gobierno e instalaciones militares norteamericanas a varios sujetos condicionados a su control mental. Llegado el momento, da la orden de que comience una invasión a gran escala de EE.UU., arrastrando al mundo a una nueva contienda.

MM.: ¿Qué ofrecerá «Red Alert 2» en lo referente a nuevas tácticas y estrategias de juego? Si echamos un vistazo a las primeras imágenes, parece que, a grandes rasgos, no ofrecerá demasiadas variaciones.

M.S.: *En la práctica es así: «Red Alert 2» se parecerá en mucho a los títulos anteriores, con una base de mucha acción y gran velocidad de juego. Pero, además, existirán diferencias en aspectos clave, como resultado de una serie de cambios e innovaciones en los diseños del interfaz, así como por las nuevas unidades.*

En este sentido, existirán series de unidades que al combinarse entre sí, darán como resultado nuevas tácticas de juego y una variedad de acción mucho más amplia. Si cogemos un soldado Tesla, veremos que su armamento básico consiste en un fusil Tesla que, habitualmente, usará para desintegrar enemigos. Pero si cogemos a tres de estos soldados y hacemos que descarguen sus armas sobre su propio generador Tesla, éste aumentará su energía y será capaz de lanzar descargas a gran distancia contra unidades enemigas. Y, lo que es aún más interesante, será capaz de seguir haciéndolo incluso si dejan a la base del jugador sin ningún tipo de potencia. Es sólo un ejemplo, pero existen muchos similares.

Además, «Red Alert 2» ofrecerá al jugador un nuevo concepto, al que hemos llamado "tecnología neutral". Se trata de una serie de edificios y unidades que

"El nivel de jugabilidad y diversión que se pretende conseguir

darán algún tipo de habilidad especial al jugador si se hace con su control. Si nos hacemos con un aeropuerto, por ejemplo, podremos pedir refuerzos por aire y dejar caer paracaidistas en ciertas zonas. El control de una refinería implicará un constante aumento de dinero en nuestras arcas, sin necesidad de estar explotando recursos a base de enviar unidades de explotación. Al comenzar una partida veremos cómo las distintas facciones se dedicarán a explorar rápidamente zonas de cada mapa para descubrir y controlar, en una carrera contra reloj, cualquiera de estas áreas "neutrales" para conseguir una tecnología no disponible en un principio. Y, claro, siempre existirá la opción de destruir estas construcciones si nos interesa evitar que caigan en manos del enemigo.



Otra novedad es la posibilidad que las tropas de infantería tendrán para acuartelarse en cualquier edificio. Puesto que muchas batallas tendrán lugar en escenarios urbanos, se permite así que el jugador establezca puestos de control sobre áreas extensas, lo que puede alterar el curso de la acción dramáticamente.

La veteranía y experiencia de las tropas es otro aspecto novedoso en «Red Alert 2». Se podrá alcanzar un grado de veteranía de manera bastante sencilla y directa, redundando en la mejora de las habilidades hasta adquirir el grado de unidades de élite. Una vez alcanzado este nivel, se dispondrá, incluso, de nuevas habilidades. Así, si tenemos cohetes V3, al llegar al grado de élite, podrán disparar pequeñas cabezas nucleares. Cuando los bombarderos Kirov alcanzan el grado, en lugar de bombas convencionales pueden lanzar bombas Tesla.

También estamos trabajando en la inclusión de ataques relámpago. Este tipo de acometidas duran dos minutos en la partida, durante los cuales un batallón de infantería puede entrar en la base enemiga y destruir el área de construcción, lo que en la práctica implica perder la partida. El diseño del nuevo interfaz que tendrá «Red Alert 2» permite trabajar con esta opción de manera viable, y demostrar el nivel de control y habilidad al que el jugador ha llegado, puesto que un número variable de las mismas unidades, vehículos, estructuras defensivas y edificios se pueden construir ahora en paralelo, de manera simultánea, en lugar de en serie, como venía ocurriendo. Así, es posible levantar barreras defensivas de manera vertiginosa, evitando que te eliminen en un abrir y cerrar de ojos, o mandar un elevado número de tropas al asalto, para intentar eliminar al enemigo en breve.



El nivel de jugabilidad y diversión que se pretende conseguir en «RA2» es el máximo imaginable. Con este diseño de acción, con grandes cambios de un instante a otro, se consigue estar siempre a un paso de una victoria gloriosa o de la más humillante de las derrotas. Otro ejemplo es la inclusión de súper armas, como las cabezas nucleares o la Máquina de Control Climático de los Aliados, capaz de infligir un daño BRUTAL.

Las misiones también están siendo diseñadas para resultar lo más variadas posible, haciendo hincapié en tácticas tanto a pequeña como gran escala, e incluso mezclando ambas posibilidades. Lo que queremos evitar es ofrecer ese tipo de misiones en las que sólo existe una posibilidad concreta para completar la misma, haciendo exactamente lo que el diseñador del juego quiere que el usuario lleve a cabo. No queremos que los jugadores se encuentren con esa sensación de estar ante un estilo de diseño en el que todo está predefinido. Tendrá la capacidad de decisión suficiente y la libertad necesarias para superar una misión con distintos planteamientos, lo que también incluirá posibilidades que ni siquiera tenemos aún previstas. Queremos que «Red Alert 2» se contemple como un verdadero juego de estrategia, no como un diseño cerrado en el que todo se reduzca a probar cosas hasta que se dé con la solución.

El objetivo es conseguir un juego frenético, en que la velocidad sea un aspecto decisivo. Que sea mucho, mucho más rápido de jugar que cualquier otro título de estrategia disponible. Y la velocidad a la que el jugador sea capaz de manejar todos los parámetros involucrados en la acción marcará de manera definitiva el estilo de la misma. Puede que algunos usuarios decidan lanzarse a conseguir el máximo nivel tecnológico en el menor tiempo posible, o que se inclinen por la gestión de recursos para reforzar ciertas unidades básicas.

MM.: A propósito del interfaz de usuario, ¿qué cambios básicos ha sufrido?

M.S.: *Los distintos cambios que se han aplicado se han dirigido a hacerlo más intuitivo y sencillo de manejar, a la par que más versátil. Existen atajos de teclado para la creación de unidades y una barra de control avanzada para que algunas posibilidades más complejas estén a disposición de aquel que lo desee.*

MM.: ¿Tenéis idea de realizar alguna versión para consola?

M.S.: *De momento no estamos contemplando esa posibilidad. Pero, quién sabe.*

MM.: ¿Trabajáis en nuevas posibilidades o modos de juego multiusuario?

M.S.: *El modo multijugador ofrecerá un montón de novedades, con mapas espectaculares. Y, sí, existen nuevos modos de juego pero, de momento, preferiría no entrar en detalle, puesto que aún estamos realizando diversas pruebas.*

Lo que sí os puedo comentar es que barajamos partidas multijugador para entre seis y ocho usuarios simultáneos.

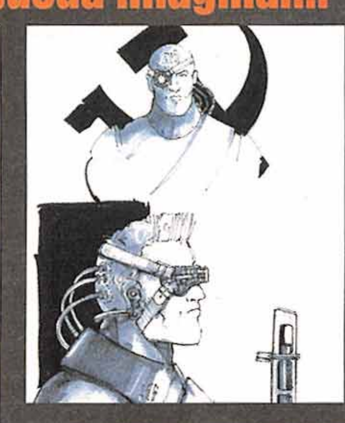
en «Red Alert 2» es el máximo que se pueda imaginar..."

MM.: ¿Veremos en «Red Alert 2» a alguno de los personajes conocidos?

M.S.: *Sí. Tanya y Einstein están en la historia del juego como dos personajes clave, aunque el resto de los que se verán son nuevos en el universo de «C&C».*

MM.: ¿Qué nos puedes contar sobre innovaciones en la tecnología del software? Según se puede deducir por el aspecto gráfico del juego, todo parece demasiado similar a «Tiberian Sun».

M.S.: *Comenzamos a trabajar sobre la base del engine de «Tiberian Sun», eso es cierto, pero desde el principio nos dimos cuenta que debíamos añadir novedades y mejoras. Actualmente, existen diferencias sustanciales entre el engine original y el que «RA2» utiliza. Todo es mucho más veloz, los mapas son de mayor tamaño, es más fácil de gestionar, en general, la I. A. ha mejorado mucho y el interfaz es ahora más intuitivo y eficaz a las órdenes del usuario. En un sentido u otro, todo ha mejorado.*



MM.: ¿Habéis usado en el diseño de «Red Alert 2» algún tipo de sugerencia de los jugadores de anteriores «C& C»?

M.S.: *¡Sí, por supuesto! Las sugerencias de los diferentes seguidores de la serie son siempre una de nuestras referencias fundamentales a la hora de plantear diseños y posibilidades, pues siempre nos comentan lo que más les gusta y lo que menos.*

MM.: Finalmente, y aún con «Red Alert 2» en desarrollo, han surgido diversos rumores acerca de un nuevo título de la serie «Command & Conquer» que llevaría el nombre de «Tiberian Twilight». ¿Es cierto que ya estáis trabajando en otro proyecto?

M.S.: *De momento, consideradlo sólo un rumor.*

Con tu Savvy...
¡Consíguelo!

Savvy
DUAL BAND

PHILIPS
Official Sponsor
UEFA
EURO 2000



EURO RSCG


ALERTA POR VIBRACIÓN


MARCACIÓN POR VOZ


ICONOS PARA MENSAJES CORTOS



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

- Compañía: **REBEL ACT STUDIOS**
- En preparación: **PC**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

Un aviso desde Rebel Act Studios a la redacción de Micromanía nos confirmó aquello que queríamos oír desde hace muchos meses: «Blade» está casi acabado. ¿Os interesaría pasaros por aquí para ver cómo está quedando el juego?" Nuestra respuesta, como es lógico, sólo pudo ser afirmativa. Cambios de diseño, depuración salvaje de código, inclusión de nuevos detalles, ajuste de controles... Acércate al primer vistazo del (casi) definitivo «Blade. The Edge of Darkness».

Blade

The Edge of Darkness

YA LLEGA...

Desde el último año, uno de los proyectos más ambiciosos del software español, y del videojuego en general, ha sufrido no pocas transformaciones que han afectado no sólo al producto en sí, sino a todo aquello que lo rodea, a nivel de producción comercial y distribución internacional. Cuando, hace casi un par de años, Rebel Act Studios y Friendware (productores del proyecto) llegaron a un acuerdo con Gremlin para la distribución del juego fuera de nuestras fronteras, «Blade» ya era un caramelo que todos se querían comer. Pero, pasado el tiempo, algo extraño comenzó a suceder que, sin tener una relación directa con la producción del juego, lo afectaba de una manera directa.

La compra de Gremlin por parte de Infogrames, y el crecimiento desbordado de ésta, empezó a dejar a «Blade» en un segundo plano del catálogo de la compañía gala a un título que, por muchas razones, tenía una especial importancia, tanto para sus creadores como para todos aquellos que lo hemos venido siguiendo día a día, desde el momento de su mismo anuncio.

Así las cosas, finalmente «Blade» abandonó los planes de Infogrames para, a día de hoy, estar a punto de pasar de manos y concretar fechas de lanzamiento y preparativos de marketing y distribución, con otra u otras compañías, en todo el mundo.

Y ahora, «Blade» está, además, prácticamente acabado.

FALTA MENOS

La visita que Micromanía realizó a las oficinas de Rebel Act comenzó con un aperitivo que los chicos de «Blade» nos sirvieron, sólo para que fuéramos abriendo boca y comprendiéramos el giro que había venido experimentando el desarrollo a lo largo del último año.

En una sala de reuniones, reunidos ante un ordenador en el que la última alfa del juego estaba instalada en su disco duro (según nos desvelaron, es normal que cada semana existan al menos dos nuevas versiones del juego, a medida que se van puliendo detalles y definiendo o modificando distintos apartados), antes de entrar de lleno en el programa, un vídeo en formato MPEG (que podéis encontrar en el CD de este número de Micromanía) mostraba sólo una pequeña parte de lo que será el juego concluido. De eso, claro, nos dimos cuenta después. Sin embargo, es fácil encontrar que ya sólo ese, repetimos, aperitivo, es indicativo suficiente para comprobar que no sólo todo lo que se había prometido sobre «Blade» es cierto (espectacularmente cierto), sino que probablemente va a marcar un modo de hacer las cosas en el género de los juegos de acción, de aquí a un futuro no muy lejano.

El fantástico engine del juego ofrecerá algunos efectos visuales de lo más sorprendente, como la reflexión en la superficie del agua.

En este "nuevo" «Blade» lo primero que llama la atención es su subtítulo, «The Edge of Darkness», una adición reciente que implica mucho más que una línea bajo un nombre. Los cambios sufridos en el último año (ver entrevistas) han obligado a modificar multitud de detalles del conjunto, entre ellos la definición de un argumento épico que da sentido a muchas de las cosas que se verán en el juego, con el que está relacionada esa frase.

Pero, metiéndonos en el juego, ¿qué? ¿Qué pasa, finalmente, con «Blade»? El prodigioso esfuerzo realizado en los últimos doce meses, con el aumento del equipo humano y los recursos de producción, entre otros datos, han determinado que hechos como el interfaz de usuario, los controles y la jugabilidad hayan experimentado una notable mejoría. El diseño final de «Blade», como juego de acción con toques de aventura e incluso algo de rol, ha obligado a que los chicos de Rebel Act den el Do de pecho en estos aspectos.

Comencemos por una mala noticia (somos así de perillanes). Definitivamente, «Blade» no ofrecerá esa opción que se comentó hace tiempo de utilizar los miembros descuartizados de los enemigos, como arma arrojadiza. Pero eso también significa que todo lo comentado sobre la posibilidad real de hacer trizas a un rival es cierta. Bien.

Y, ¿cómo llegamos a efectuar tales acciones? Partamos del mismo comienzo. Los dieciséis niveles de que constará el juego

Hablamos con...

Xavier Carrillo

Director de Proyecto de «Blade»



Desde su posición como uno de los máximos responsables de «Blade», ha tenido la tarea de pulir las líneas maestras del título, en su producción, y definir la línea de trabajo de un equipo que durante los últimos casi cuatro años se ha entregado a la creación de un proyecto ambicioso y esperado. Ahora, cuando «Blade» está casi acabado, charlamos con Xavier Carrillo para descubrir los últimos meses en Rebel Act.

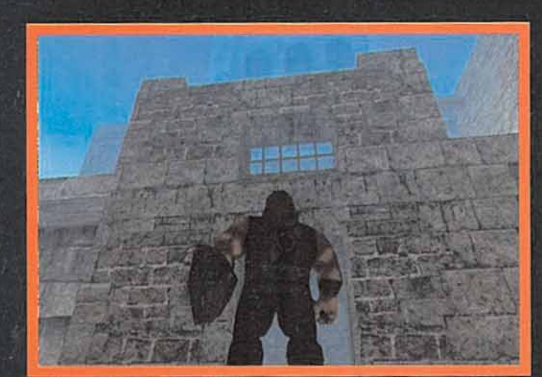
"Blade se ha desarrollado como el juego más completo posible"

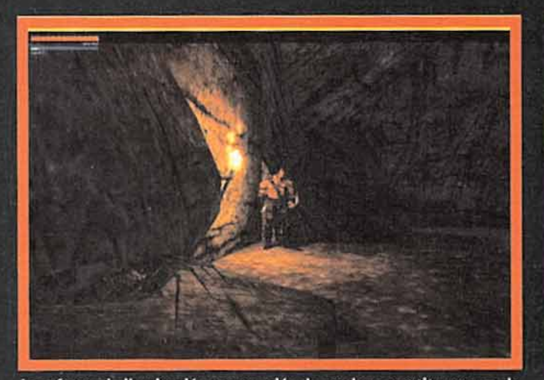
MICROMANÍA: ¿Cómo ha variado todo el diseño de la acción durante esta última etapa? ¿Se ha cambiado algo referente a historia, argumento, mapas...?
XAVIER CARRILLO: *Sí, los mapas se han visto afectados, como otras partes, en que hace un año, más o menos, teníamos mucho trabajo, con una serie de niveles casi finalizados, pero todo se había estado llevando a cabo por cada departamento de manera casi independiente. Hemos pulido toda la historia y el argumento, dado una lógica que lo uniera todo y que ofreciera sentido a los distintos mapas. Y se han modificado algunos; se han cambiado cosas, se han mejorado, se han incluido detalles que aporten más coherencia al conjunto... Pero, sobre todo, se ha trabajado mucho en todo lo relacionado con la jugabilidad.*
Y el apartado gráfico también ha sufrido algunas modificaciones, sobre todo en el trabajo relacionado con texturas.

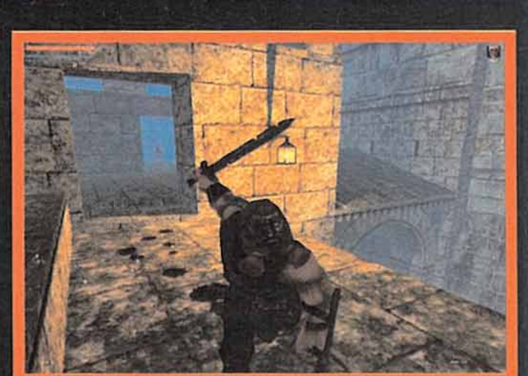
MM.: Los pequeños detalles que ya ofrece el juego, con mejoras en el interfaz, o la identificación de objetos, el que un personaje mire hacia algo que le parece interesante y que puede descubrir algún objeto, etc., parece muy nuevo. Al menos, era algo que no recordamos que estuviera incluido en las primeras versiones. ¿Estos detalles se han incluido últimamente, o era algo que ya estaba planificado?
X.C.: *Parte de ello estaba planificado y otras cosas se han ido incluyendo a raíz del beta testing interno que hemos venido realizando. Hemos trabajado, sobre todo, en los controles, que han sufrido un cambio en su diseño casi total. Es difícil conseguir controles intuitivos en un juego como «Blade». Desde dentro si nos puede parecer, puesto que estamos continuamente manejando y probando el juego, que todo es muy sencillo. Pero cuando llega alguien que no está participando en el desarrollo y ves que tiene problemas, o que ciertos aspectos no resultan tan sencillos como se pensaba en principio, hay que modificar cosas. Se han estado haciendo, sobre todo, muchos ajustes finos. Y uno muy importante ha sido la incorporación del ratón a los controles, no planificado.*

MM.: ¿Qué crees que ha sido lo más complejo de depurar? ¿Apartados concretos, o la integración del conjunto?
X.C.: *Integrarlo todo. Se ha querido desarrollar como un juego muy completo. Hay más de mil animaciones distintas, son casi treinta personajes distintos, cada uno con su propio set de animaciones y características, cien armas, dieciséis niveles, efectos especiales, magias, toques de rol... Todo, además, es configurable. Desde los sonidos que oye un enemigo, el peso de cada objeto... Coger esos mimbres y hacerlo versátil y flexible es difícil de controlar y poner en práctica.*

MM.: ¿Tuvisteis problemas de diseño relacionados directamente con la tecnología?
X.C.: *Hemos tenido problemas en el sentido de que durante todo el tiempo que lleva en desarrollo ciertos apartados han sido tan complejos de resolver que no han estado finalizados hasta hace poco. Muchos juegos ofrecen estructuras que marcan el camino de la acción y del personaje durante la misma. Pero «Blade» no. Así, nos hemos encontrado con que un personaje haciendo ciertas cosas y utilizando vías alternativas de llegar a un sitio quedaba "atrapado" sin poder avanzar más allá. Y resolver todo eso no ha sido sencillo. Los algoritmos son muy complejos. Los mapas son complicados y de gran tamaño. El equipo ha trabajado muy duro durante los últimos meses para resolverlo todo, y la modificación de muchos aspectos ha sido algo obligado.*


Cada uno de los cuatro personajes protagonistas disfrutará de un mapa inicial específico, que nos permitirá ir conociendo mejor sus habilidades.


Los efectos de iluminación y proyección de sombras constituyen uno de los apartados más aclamados del juego. Es, sencillamente, apoteósico.


Aunque cada personaje podrá manejar cualquier arma y objeto que esté disponible, algunos se adaptarán mejor que otros a sus habilidades.

(más alguna sorpresa...) parten de un mapa concreto diseñado específicamente para cada uno de los cuatro protagonistas del mismo, en que comenzaremos a familiarizarnos con ellos. Esto es especialmente importante pues, al avanzar en la aventura, nos daremos cuenta de que las más de cien armas existentes están muy, pero que muy bien pensadas. Aunque todos y cada uno de los personajes podrán tener libertad para hacer y manejar todo lo que el jugador desee, ciertos objetos, armas y estrategias están claramente encaminadas a un personaje concreto. La jugabilidad, por tanto se ve afectada, y muy seriamente, por este hecho. Pero es algo que prácticamente nunca se había visto antes, al dar una libertad de elección al jugado casi total.
Asimismo, las más de mil animaciones que se encuentran en «Blade. The Edge of Darkness», para los distintos personajes, nos ofrecerán una espectacular acción como pocos podían imaginar. Es sólo la punta del iceberg. El conjunto de «Blade» se ha mejorado hasta lo impensable en el último año, precisamente impulsando todo aquello que lo hará divertido y atractivo, además de espectacular en aspectos como la tecnología y los efectos visuales, dato harto conocido desde el mismo comienzo del desarrollo. Los objetos son ahora reconocibles mediante nombres, los movimientos de cabeza del personaje nos indican aquello que es susceptible de investigar o que merece consideración, la alternancia entre la vista en tercera o primera persona facilita ciertas acciones en momentos precisos, podemos coger y pelear con cualquier objeto (una prueba es la batalla que presenciamos entre el caballero y un enemigo, que recibía unos estupendos golpes atizados con... ¡un taburete!) y, así, podríamos continuar con una lista interminable.
Mencionamos ya, como último e interesante dato que la versión final de «Blade» dispondrá, como se prometió, de una espectacular opción multiusuario, donde podremos competir en unas arenas tanto en modo de enfrentamiento directo entre dos jugadores, como en batallas brutales entre un número mayor de participantes, en que se podrán organizar verdaderas carnicerías.
Todo esto, y mucho más, se irá desvelando por Micromanía en los meses venideros hasta que, llegado Octubre o Noviembre, casi co toda probabilidad, «Blade. The Edge of Darkness» vea la luz en todo el mundo, tal y como nos han confirmado en Rebel Act Studios (¡Sí, esta vez va en serio!). Y esperad novedades realmente interesantes durante este tiempo (¿alguien dijo una demo?).

F.D.L.

Hablamos con…

Juan Díaz Bustamante

Productor para Rebel Act.





Rebel Act nació de la necesidad de crear y poner a trabajar un equipo para que desarrollaran algo como «Blade». Friendware, la casa madre de la que nació la idea, cuenta como socio fundador a Juan Díaz Bustamante, que ha vivido de cerca toda la dura trayectoria de llevarlo adelante. «Blade», además del desarrollo, ha conllevado una dura tarea de negociaciones con compañías para su distribución internacional. Ahora, tras meses de transición y ruptura con Infogrames, parece que todo está listo para un nuevo acuerdo con otra compañía. Micromanía charló con Juan para descubrir cómo ha sido el nacimiento y desarrollo de «Blade».

"En España es muy complejo crear un videojuego"

MICROMANÍA: Durante la producción del juego ha habido muchos cambios en referencia a todo lo relacionado con la distribución y lanzamiento del juego. Habéis cambiado de compañía, e incluso desde hace unos meses «Blade» se encontraba sin distribuidor fuera de España. ¿Cómo está ahora mismo ese tema?

JUAN DÍAZ BUSTAMANTE: *Sí. Comenzamos trabajando con Gremlin para la distribución de «Blade» fuera de España y el mercado latinoamericano. Después, Infogrames compró Gremlin, y nos encontramos con una compañía en plena fase de crecimiento desbordante, con equipos humanos muy pequeños para llevar muchísimos productos a la vez. Infogrames también estaba en conversaciones para hacerse con GT Interactive y, de repente, la gente que estaba llevando todo el marketing y la producción de «Blade» se vio con doce juegos más, de la noche a la mañana. Decidimos, entonces, entre las dos compañías que lo mejor para el juego era separarnos e ir cada uno por su lado, puesto que la dedicación que «Blade» precisaba se vería, si no, muy mermada.*

MM.: ¿Crees que la presentación del juego en el próximo ECTS podría hacer resurgir la expectación que se produjo en el mercado meses atrás con «Blade»?

J.D.B.: *No. No tenemos intención de apoyarnos en el ECTS en este sentido. Lo que sí haremos es una presentación bastante espectacular, a nivel nacional. Fuera de España depende de si la compañía con la que firmemos es capaz de preparar algo por su cuenta, o bien aprovecharemos aquello que se va a organizar en España para preparar un evento a nivel europeo.*

MM.: Durante este último año, ¿cómo se ha visto afectada la producción del juego a nivel interno? ¿Habéis tenido necesidad de ampliar el equipo, contratar gente con experiencia, etc.?

J.D.B.: *En España es complejo siempre abordar la creación de un videojuego. Apenas sí hay industria en este sentido. Está la gente de Pyro, y a otro nivel de estrategia de mercado se sitúa Dinamic, ahora FX, etc. Y ellos han tenido los mismos problemas que nosotros, en uno u otro momento. Es relativamente sencillo encontrar a gente que cubra las áreas de diseño gráfico, pero en programación, al nivel que se necesita en un proyecto como «Blade» es bastante complicado. Así nos hemos visto obligados a buscar en Inglaterra a gente como Bob (Yves) que lleva el tema de IA y sí que tenía experiencia previa. Incluso tenemos a una persona, Darío (Halle), que nos lo hemos traído de Argentina para llevar el apartado de multijugador.*

MM.: Cuando comenzó el desarrollo de «Blade», ¿por qué lo orientasteis como un juego para PC, sin contemplar las consolas, al menos en principio?

J.D.B.: *Básicamente la idea principal era hacer algo para PC. Todos éramos muy aficionados a los juegos de acción 3D y queríamos hacer algo realmente nuevo. Y todos, especialmente el equipo de desarrollo, éramos jugadores de PC. Ahora, con nuevos proyectos que tenemos sí vamos a orientarnos a las consolas.*

MM.: ¿PlayStation 2, quizá?

J.D.B.: *Sí, quizá, pero sobre todo X-Box.*

MM.: ¿Por la relación de su arquitectura con la de PC?

J.D.B.: *Por eso, por el tipo de juego que nos gusta y la meta de Internet.*

MM.: ¿No se supone que PlayStation 2 también tendrá esa opción?

J.D.B.: *Sí… pero, PlayStation 2 es una máquina muy… Bueno, estamos ya hablando con Sony e investigando las posibilidades de PlayStation 2. Programar para PlayStation 2 es dificilísimo, con herramientas muy complejas, precisas equipos humanos enormes… Mientras que X-Box es justo lo contrario. Es mucho más sencillo, da muchas más facilidades y a nivel de recursos resultará mucho más rentable trabajar en X-Box. Distintos estudios de mercado sitúan las dos máquinas a la par en el año 2002. A lo mejor se desarrolla la versión principal internamente, y se trabajaría con un equipo externo en otras plataformas.*

MM.: ¿«Blade» aparecerá en consola?

J.D.B.: *No. Eso ocurrirá con «Blade 2». Una vez acabado «Blade» entraremos en el desarrollo de la segunda parte. Su tecnología será mucho más avanzada y aparecerá para otros formatos. A la vez, estamos ya en fase de diseño de un nuevo juego, que será exclusivamente Online, que aparecerá de aquí a un par de años y será multiformato, también.*

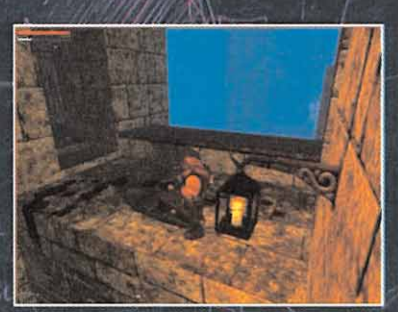
MM.: ¿Cuál será vuestra estrategia para el soporte online?

J.D.B.: *Tendremos una web única a nivel mundial, con servidores locales en cada país. Lo que luego habrá que contemplar es si cada zona de juego precisa de una dedicación local, con compañías específicas y servidores ya establecidos en cada país, o se puede crear algo global.*

MM.: Lo que buscáis, entonces, es un control directo sobre el producto.

J.D.B.: *Sí. No queremos establecer acuerdos como hasta la fecha. Vamos a centrarnos en las compañías de Internet. Y el concepto va a ser muy distinto.*









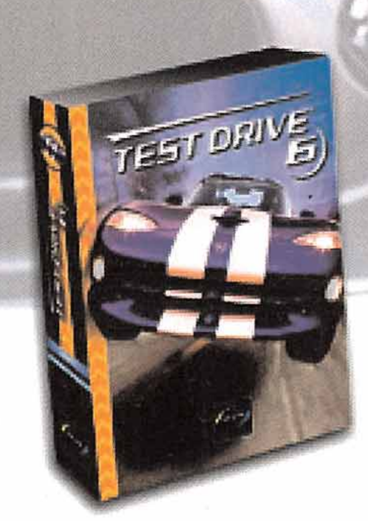
TEST DRIVE 6

EL JUEGO DE CARRERAS RADICAL



ABRE BIEN LOS OJOS Y AGÁRRATE AL VOLANTE.
ESTÁS A PUNTO DE EXPERIMENTAR LA CONDUCCIÓN MÁS RADICAL:

- Todo está permitido: avisa a los peatones de que no estás dispuesto a... ¡pisar el freno!
- 40 modelos de coches.
- 20 circuitos.
- Decorados 3D acompañados por la música de Fear Factory.









Más cerca que nunca de AD&D

Baldur's Gate II
Shadows of Amn









El equipo de Baldur's Gate II Shadows of Amn

Ésta es la lista de la gente que está participando en la creación «Baldur's Gate II: Shadows of Amn». La mayoría de ellos fueron los encargados de llevar a cabo también la primera parte, pero dado que este es un proyecto mucho más ambicioso que el anterior, ha sido necesario ampliar la plantilla, lo que ha creado un grupo numeroso y profesional, que dice mucho de lo que será la calidad final del juego:

- *Marcia Tofer:* Directora de Arte.
- *James Ohlen:* Director de Diseño y Guión.
- *Kevin Martens:* Diseñador Jefe adjunto.
- *John Gallagher:* Director de Diseño Conceptual.
- *Mark Darrah:* Programador Jefe.
- *Andrew Nobbs:* Línea de producto.
- *Ray Muzyka:* Productor ejecutivo.
- *Greg Zeschuk:* Productor Ejecutivo.

A esta gente habría que añadir las veinticuatro personas que trabajan en la sombra, dedicándose a los diferentes apartados de que consta el producto.

El título que mejor ha plasmado las reglas de Advanced Dungeons & Dragons; la revolución dentro de un género lúdico como son los juegos de rol por ordenador; un producto que dio un vuelco a las listas de más vendidos y la consagración como empresa creadora de prodigios para Bioware Corporation, son algunos de los muchos calificativos que se le puede dar a «Baldur's Gate». ¿Podrá la segunda parte que está a punto de llegar a nuestro país, superar a su antecesor teniendo el listón tan alto?

Muchos son los videojuegos que han sido creados basando su argumento y reglamento en las bases del juego de rol Advanced Dungeons & Dragons, unos con más acierto y otros con menos, pero lo que está claro es que los aficionados al rol, y más concretamente a uno de los más antiguos, han tenido cubiertas sus necesidades en el transcurso de los años en lo que a software lúdico se refiere. A "grosso modo", y haciendo un repaso rápido, se nos vienen a la cabeza títulos del calibre de «Eye of the Beholder» que en sus tres partes se adentraba en el subuniverso de AD&D llamado «Forgotten Realms» (Reinos Olvidados), «Stronghold», que se centraba en el género de la estrategia en tiempo real, haciéndonos construir ciudades y fortificaciones y creando ejércitos, eligiendo previamente una raza del compendio; «Unlimited Adventures», tal vez el de aspecto gráfico más simple de todos, pero el que más horas de jugabilidad ofrecía debido a que se podían crear partidas y ser puestas a disposición del público para que las jugasen con sus personajes creados; «Dungeon Hack» otro título de gran jugabilidad y adicción al generar las mazmorras de forma aleatoria; «Ravenloft», que nos introducía en otro mundo alternativo de AD&D, y «Dark Sun», con dos partes en su haber, que tocaba el tercer mundo alternativo del juego de rol, con personajes nuevos como los semigigantes.

MEDIO AÑO DE TRABAJO

Seis meses han transcurrido ya desde el anuncio oficial por parte de Black Isle Studios e Interplay de la puesta en marcha de un proyecto que todos los aficionados a los JDR estábamos esperando: «Baldur's Gate II». Transcurrido este tiempo podemos apreciar cómo el tiempo no ha pasado en balde. Toneladas de material gráfico inundan las páginas web dedicadas al producto, legiones de jugadores de «Baldur's Gate» acceden a los foros donde se habla de este tema tratando de salir de dudas en cuanto al resultado final, las curiosidades, el argumento y el aspecto técnico del título y las compañías demuestran que están trabajando al tope de su capacidad, informando en la página oficial del título, www.interplay.com/bgate2.com, de las novedades que se están presentando en la elaboración del producto y presentando nuevas pantallas a cada día que pasa.

El argumento de «Baldur's Gate II: Shadows of Amn», escrito en su totalidad por los guionistas de Bioware Corporation, nos lleva a la continuación de los sucesos acaecidos durante la primera entrega, en la Costa de la Espada, más concretamente al Sur de la misma, en una región conocida con el nombre de Amn, un centro comercial. Los personajes podrán explorar lugares tan dispares como el Bosque de los Elfos de Tethir, Las Montañas del Pico Nublado, Las Ciudades de la Oscuridad y Athkatla, la capital de Amn.

> El modo multijugador está siendo mejorado de forma que los jugadores disfrutarán de plena libertad de movimiento

Aquí el que no corre vuela

La gente de nuevo demuestra que la picaresca está en boga y que permanecer al pie del cañón y ojo avizor es lo mejor para embolsarse una más que considerable cantidad de dinero. Así lo ha demostrado la persona o personas que han registrado antes de que Bioware Corp., o el grupo responsable, el dominio www.baldursgate2.com. La página que la gente introducirá sin lugar a dudas para acceder a la supuesta página oficial del juego. Pues bien, no contentos con ello, han dispuesto en dicha dirección un foro de puja, por el que la gente podrá apostar libremente, en dólares americanos, la adquisición de dicho dominio. Será trabajo y decisión ahora de la compañía el decidir si les merece o no la pena adquirir o no dicho dominio, pero el caso es que el pufo está hecho y que la molestia económica ya está creada.









El sistema de selección de personajes será idéntico, así como la forma de utilizar el interfaz, pues de éste último sólo va a cambiar el aspecto visual a fin de facilitar la labor al usuario que ya disfrutó de «Baldur's Gate».

Los diseñadores están creando un total de quince nuevos personajes interactivos, con su personalidad, sus inquietudes y objetivos, sus problemas y sus metas, que podrán unirse a los jugadores en el transcurso de la aventura, aunque siempre tendrá el usuario la posibilidad de permitir su adhesión o dejar que continúen su camino en solitario. En algunas ocasiones unir a una persona será una acción acertada, mientras que en otros casos, puede generarse la discordia, pues como los alineamientos se llevan a rajatabla, el conflicto puede estallar si no se juntan aquellos compatibles; por poner un ejemplo, la personalidad virtuosa de un paladín, representada como legal-bueno, nunca podría juntarse a un ladrón interesado en su propio beneficio, cuyo alineamiento es neutral-malvado y, mucho menos, a un brujo chiflado con intenciones de dominar el mundo entero.

Cientos de criaturas nuevas se añaden a las ya numerosas de «Baldur's Gate» con lo que van a conseguir conglomerar el compendio de monstruos al cien por ciento. Desde los malolientes orcos, hasta los majestuosos dragones dorados, pasando por observadores, esferas de carne con un enorme ojo en el centro y tentáculos, unicornios, trolls, ogros, y demás fauna. Además de las decenas de armas, armaduras y objetos varios de naturaleza mágica, así como pociones, pergaminos, cetros y varitas, los personajes especializados en las artes arcanas contarán con ciento treinta nuevos sortilegios de ataque, ayuda e invocación.





MEJORAS DEMOSTRABLES

Muchos son los aspectos que se presentarán mejorados en esta segunda parte, la mayoría de ellos de forma que suplirán defectos que se hicieron de notar en «Baldur's Gate». Para empezar, la resolución en pantalla ha aumentado hasta 800x600, lo que implica un mayor detalle en los gráficos, así como una más amplia visión de terreno, cosa a la que, si le añadimos el hecho de que el juego soportará aceleración 3D, a través del API OpenGL, nos encontraremos con una mayor espectacularidad en los efectos visuales.

Pero, tal vez, el punto que más dejó fríos e insatisfechos a los usuarios que disfrutaron de la primera parte, fue el modo multijugador. Tal vez aquello que más ganas teníamos todos de probar, y resultó que estaba recreado de manera mediocre y sin cuidar aspectos tan normales como la libertad de movimiento. Los jugadores se movían como unidad, es decir, si alguno salía de la zona en la que se encontraba el resto de los compañeros, empujaba a estos, independientemente de lo que estuvieran llevando a cabo, lo cual tiraba por tierra cualquier aspecto de libre albedrío que el rol debe tener. Así mismo ocurría si alguno entraba en conversación con algún NPC, pues se paraba la acción, y estuviéran donde estuviéran los otros personajes, escuchaban el diálogo. En «Baldur's Gate II» la cosa cambiará radicalmente. Ahora la libertad de movimiento será total y dará lo mismo que uno de los integrantes del equipo se traslade de zona, el resto seguirá jugando como si tal cosa. Este aspecto permitirá la indagación por separado, la posibilidad de dividir el equipo en parejas e, igualmente, los acontecimientos que surjan cuando el grupo esté dividido solamente lo verán aquellos que estén presentes, por lo que tendrán que contárselo al resto –si es que procede–.

LANZAMIENTO ESPERADO Y MÁS

Se tiene previsto que «Baldur's Gate II: Shadows of Amn» sea puesto a la venta para después del verano, aunque aún no hay un día concreto, por lo que el lanzamiento puede variarse. El juego llevará incorporada la versión actualizada del motor gráfico creado por Bioware Corp., el Infinity Engine.

Sin embargo, esto no es lo único que está llevando a cabo la compañía junto con Black Isle e Interplay, pues tienen en el horno cosas tan jugosas como «Icewind Dale», y que será una aventura que seguirá el argumento y el espíritu del módulo «Tomb of Horrors» (La Tumba de los Horrores) que fue hecho en su momento para el juego de rol Advanced Dungeons & Dragons, y que seguirá el estilo clásico de mazmorras y angostos pasillos donde podremos encontrarnos toda serie de sorpresas agradables y desagradables, pero esto es otra historia y ya tendremos tiempo de hablar de ella. «Baldur's Gate II: Shadows of Amn» es, hoy por hoy, su proyecto principal y el que todos estamos esperando.

C.F.M.

Black Isle Studios



Las oficinas Black Isle Studios son una división de Interplay Entertainment Corp., productor, editor y distribuidor de software de entretenimiento, habiendo tocado, en su ya amplia carrera, toda clase de géneros lúdicos, desde la estrategia al rol, pasando por la simulación. Black Isle Studios distribuye sus productos a través de Interplay, Shiny Entertainment, Tantrum, Black Isle Studios, 14º East, de sus socios distribuidores y de su subsidiaria Interplay OEM, Inc. Si estáis interesados en esta compañía y tanto en los productos que tiene a la venta, como en aquellos que tiene en proyecto, no tenéis más que acceder a la página web www.blackisle.com.

El engine gráfico, obra de Bioware Corp. ha sido actualizado para soportar resoluciones más altas y el uso de tarjetas aceleradoras 3D

Gracias al uso de la aceleración 3D, los efectos visuales gozarán de una gran espectacularidad.



Los combates se podrán realizar por turnos o en tiempo real; la elección será del jugador.



Comisarías, sex shops y miles de cosas más.

viapolis.com

TODO SOBRE TU CIUDAD Y MUCHAS OTRAS MAS.



GREY & TRACE

Proyecto impulsado por: El Mundo, La Vanguardia, El Correo, El Diario Vasco, Las Provincias, Diario de Sevilla, Diario de Navarra, El Diario Montañés, El Norte de Castilla, Ideal, Sur, Hoy, El Comercio, La Verdad, La Rioja, Heraldo, Diario de Cádiz.

Vampire The Mascarade Redemption

Una nueva fiebre para todos los usarios de Internet y aficionados al juego online se está gestando en los laboratorios de Nihilistic y Activision. Con la puesta a la venta de «Vampire: The Masquerade - Redemption» van a dar un vuelco a lo que hasta ahora se conocía como diversión en multijugador, siendo, podemos asegurarlo, capaz incluso de desbancar a los títulos que, hoy por hoy, ostentan los primeros puestos. Aunque no sólo es eso lo que nos va a ofrecer.

Un mundo de oscuridad y conspiración; un escenario techno-gótico, con el encanto clásico del renacimiento bañado por las luces de neón y la tecnología del siglo XX. Una sociedad secreta, más antigua que la propia historia, que ha venido coexistiendo a lo largo de los milenios con la raza humana, se oculta en las sombras controlándolo todo. Son los vampiros, seres de increíbles poderes, tan bellos como peligrosos. Tras esa apariencia sobrenatural, se esconde un mortal depredador, cuya hambre solamente puede ser equiparable con su inteligencia. Divididos en clanes, sostienen la guerra más larga jamás conocida, cuyo final será el dominio sobre el resto de las razas vampíricas y el control de los humanos, así como de todos los recursos del planeta. Conocida con el nombre de Yihad, involucra a todo vástago creado, quiera o no.

WHITE WOLF Y NIHILISTIC, PERFECTA HERMANDAD

Una perfecta hermandad ha surgido entre Nihilistic y White Wolf; algo más que un simple contrato que ha dado como primer fruto «Vampire: The Mascarade - Redemption», un juego cuyos límites aún están por ver. No sólo es un excepcional título para un solo jugador, en el que controlaremos a un vampiro del clan Brujah, desde la Edad Oscura, allá por el siglo XII y hasta el siglo XX, en su búsqueda por la perdida humanidad, a través de una historia llena de tramas y conspiraciones, donde de nuestras acciones dependerá el que vivamos por siglos o que acabemos atravesados por una estaca, diabolizados o abrasados por la luz del sol. Encontraremos, cómo no, aliados de otros clanes o del mismo que nos acompañarán en nuestra inmortal aventura e iremos mejorando y haciéndonos más poderosos, perfeccionando el uso de nuestras disciplinas y aprendiendo nuevas y mejorando nuestras habilidades.

UNA NUEVA EXPERIENCIA POR INTERNET

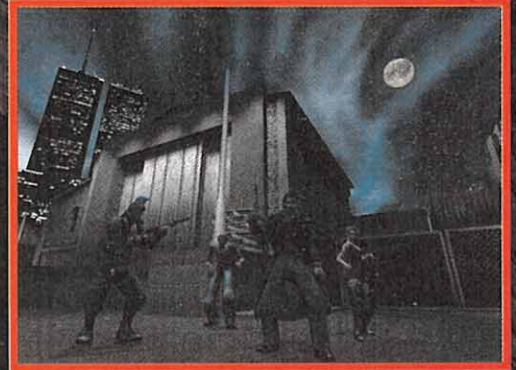
La primera versión beta del juego, para el testeo de su funcionamiento sobre Internet, ha llegado a España y ¡Loados sean los Primogénitos!, ha ido a caer directamente en nuestras manos. Tras la obligada, y no excesivamente complicada, puesta en alta de una cuenta del portal WON.NET, procedimos a instalar el juego y a bajarnos las diferentes actualizaciones de mejora. Por fin accedimos al menú principal del título, acompañado por una música de gran calidad, y muy acorde con el universo al que estábamos a punto de adentrarnos.

Estos son los pasos que seguimos para acceder al servidor temporal que se ha dispuesto para el testeo en Internet de «Vampire: The Mascarade - Redemption». Primeramente, y dado que el juego trabaja bajo la gestión del portal WON.NET, deberemos dar de alta una cuenta, si es que no la tenemos ya. Para ello, es tan sencillo como acceder a la página web del mismo (www.won.net) y seguir los pasos que se dan en pantalla. Una vez hecho esto, entramos en el juego, donde la opción multijugador nos abría paso a otra que era Internet. Dentro de ésta se nos pidió que introdujéramos el nombre y la clave de la cuenta previamente abierta, cosa que hicimos. No tardamos en acceder a la pantalla de presentación, donde aparecían los logos de las compañías implicadas en el proyecto, así como información sobre el estado actual de nuestra versión. En esta pantalla se nos daba la posibilidad de unirnos a una habitación ya creada o de crear la nuestra propia. Decidimos entrar en una ya configurada para ver cómo funcionaba todo. Previo acceso a la habitación, se nos pidió crear un personaje. A la izquierda de la pantalla, un

Aunque los vampiros son unos seres muy poderosos, ir bien armados no será ninguna tontería en determinados momentos.




Las propiedades de cada vampiro irán incrementándose con el paso del tiempo, y todas son igual de importantes.


El gran detalle gráfico de los escenarios y personajes que aparezcan en pantalla, no afectarán en nada a la jugabilidad.


No sólo nos encontraremos en las aventuras con vampiros o humanos. Otros seres de muy diferentes clases vendrán a ponernos las cosas mal.

gráfico tridimensional –que mostraba cuál sería nuestro aspecto–, iba cambiando según elegíamos las "pieles" disponibles. Debajo del dibujo, veíamos los datos generales del personaje, nombre, edad, generación, clan, etc. A la derecha, en la parte superior, la decisión de ser humano, ghoul (humano que ha bebido sangre vampírica y que se beneficia de sus poderes) y vampiro, y en la parte inferior, el clan al que pertenecemos, en el caso de ser ghoul o vampiro.

Una vez presionado el botón de hecho, accedíamos una nueva pantalla, ya propia del personaje creado. Automáticamente aprendimos las disciplinas del clan elegido, aunque de haber escogido un Caitiff tendríamos libertad completa a la hora de escogerlas, pero predisponer a nuestro vampiro a dominar según qué disciplinas, no quería decir que las controlara, sino que teníamos que gastar experiencia en cada poder, lo que nos obligaba también a gastar puntos en las características físicas, sociales o mentales, dependiendo de la disciplinas, pues están indivisiblemente relacionadas. Cinco mil puntos iniciales que daban para dos poderes de disciplina, y poco más, y todo un mundo por delante para adquirir más experiencia y hacernos más poderosos.

Por fin, con nuestro avatar creado, se nos dio la opción de acceder a la habitación. En su interior podían verse varias divisiones. Una de chat con la gente que había en el interior de la habitación y otras dos para información acerca de las partidas creadas, la gente que había dentro y el escenario donde estaba situada. De momento, solamente podíamos contar con dos escenarios diferentes, uno de la Edad Media, y otro del siglo XX, con una historia precreada en ambas. Dado que no encontramos ninguna diseñada, decidimos crear una. No usamos la opción de password (clave) pues queríamos que alguien entrase. Aunque durante bastantes minutos estuvimos avanzando en la aventura por nuestra cuenta, al final recibimos un mensaje de saludo de alguien que había accedido y que deseaba unirse a nosotros en la acción. Por supuesto, frenamos nuestro avance y nos encaminamos al punto de encuentro con nuestro compañero extranjero. Hay que reseñar en ese momento que, a pesar de la distancia existente entre el servidor y nosotros, no parecía notarse en absoluto deficiencia alguna en la conexión y, de hecho, en todo momento pudimos movernos a la par el otro jugador y nosotros, mientras acabábamos con todos los escollos que aparecían en el camino. Una experiencia divertida como pocas que, de ser todo tan bueno como es ahora con esta versión, puede multiplicarse en jugabilidad y adicción en la definitiva.

¿ERES JUGADOR O MASTER?

Ésta es una pregunta que, hasta ahora, no podíamos plantearnos a la hora de participar en un juego de rol por Internet, pero que ahora va a ser factible gracias a Nihilistic y su «Vampire: The Mascarade - Redemption».

Antes solamente contábamos con una historia creada de antemano, un escenario planteado e inmodificable y la única posibilidad de crear un personaje con el que jugar e interactuar con el resto de personas. Ahora, vamos a tener la posibilidad además, de crear historias, de plantear situaciones y, en definitiva, de ser Masters Online, tal y como podríamos serlo en una partida de rol de mesa. Los jugadores entrarán en nuestra partida con sus personajes y nosotros, bajo un escenario fijado por nosotros mismos en lo que a instalaciones se refiere, con los NPC que nosotros queramos, así como objetos y momentos de acción. Nunca había estado tan cerca un juego de ordenador del rol de mesa; nunca antes se había podido extrapolar tan fielmente aquello que antes solamente teníamos la posibilidad de ver en nuestras mentes. Sin duda, éste es un paso de gigante en la carrera de los juegos de rol online y un logro digno de nuestro más sincero elogio, por parte del equipo programador.

«Vampire: The Mascarade - Redemption» viene a descolocar el entendimiento que teníamos todos en lo referente a juego online. La posibilidad de crear nuestras propias partidas abre una nueva dimensión dentro de la jugabilidad por Internet, pues elimina ciertos límites que existían en otros títulos de características similares, como «Diablo», que siempre tenía una misma aventura a la que enfrentarse.

Esperamos enfervorecidamente la llegada de este título, esperando que su localización sea tan buena como esperamos, pues ahí radicará en un tanto por ciento elevado el éxito que tenga en nuestro país, independientemente de su calidad tecnológica.

C.F.M.

El clan independiente

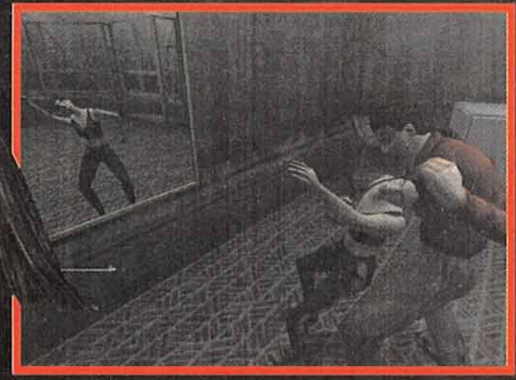


Giovanni: Más que como clan, habría que denominarlos familia. De origen italiano, son uno de los grupos más poderosos, económicamente hablando, del mundo vampírico y humano, rivalizando incluso con los Ventrue en cuanto a poder social y político. Centrados sobre todo en el mundo de la mafia y los negocios clandestinos, estos vampiros controlan desde la sombra el tráfico de drogas, la prostitución, el juego y demás redes que tantos beneficios aporta. El clan de los Capadoccio y su antiguo fueron exterminados y diabolizados por este clan entre los siglos V y VI. Sus disciplinas de clan son Potencia, Dominación y Nigromancia.

El contrapunto

Varios años lleva White Wolf mostrándonos que un vampiro es muy diferente a como se pintaba antes, y ahora Nihilistic Software se une al carro de la convicción. Remontémonos a un no tan lejano pasado cuando los vampiros podían verse únicamente en blanco y negro. Actores como Bela Lugosi o Christopher Lee encarnaban el rol de un malvado Drácula, enfundado en una capa negra con cuello amplio, mirada fría de ojos muy abiertos que siempre estaban iluminados por una linterna, una pose estirada casi antinatural y una voz profunda y grave. Ese era el vampiro que todos conocíamos, en algunos casos temíamos y en otros ridiculizábamos, pero ahí estaba. White Wolf pensó que no tenía por qué ser así y se lanzó a la creación de otros seres, mucho más actuales, con motivaciones propias, estilos de vestimenta y aficiones, como cualquier otra persona del siglo XX, pero con dos brillantes colmillos extrañamente largos y una sed imparable de sangre. Total que así es como los vemos ahora, con "chupa" de cuero, cadenas, gafas de sol y tan dispuestos a dejar sin sangre a una ancianita, como de partirle un brazo a alguien en una pelea. ¿Cuáles son más peligrosos?




Como es sabido por todos, la base de un vampiro es la necesidad de alimentarse de sangre, algo de lo que no pueden escapar.

Las disciplinas vampíricas

POTENCIA: La fuerza sobrehumana. Un vampiro con esta disciplina, mientras que a primer nivel es capaz de aplastar una lata de cerveza llena, a nivel cinco podrá lanzar un coche. Gracias a la Potencia, el daño que realice luchando cuerpo a cuerpo será mucho mayor.

CELERIDAD: La velocidad sobrehumana. Gastando sangre para su activación, el vampiro podrá moverse mucho más rápido de lo normal, siendo inalcanzable en la carrera y veloz como el rayo asestando golpes.

PRESENCIA: La belleza sobrehumana. Haciendo buen uso de esta disciplina puede conseguirse cualquier cosa, desde enamorar a alguien, hasta hacer que se muera de miedo. Gracias al superior atractivo, un vampiro con Presencia tendrá mayores posibilidades de conseguir cualquier cosa que se proponga.

FORTALEZA: La resistencia sobrehumana. Un vampiro con Fortaleza es capaz de soportar sin inmutarse los más horribles castigos a los que puede ser sometidos. A altos niveles, el vástago sonreirá ante los efectos del fuego o de la luz del sol y las balas rebotarán en su piel de piedra.

PROTEAN: La habilidad del cambio propia de los Gangrel. Gracias a Protean pueden desde hacer que les crezcan garras en las manos, hasta convertirse en niebla, pasando por fundirse con la tierra o convertirse en lobo.

DOMINACIÓN: La persuasión sobrehumana. A medida que avance en Dominación, el vampiro podrá imponer su voluntad sobre cualquier otro ser inteligente, obligándole a llevar a cabo cualquier acción que se le ordene. Los vampiros de generación inferior a la del vampiro con dominación y los humanos de gran fe, serán inmunes.

TAUMATURGIA: El poder de la sangre y la Voluntad de los Tremere traducido a magia. Gracias a Taumaturgia, este clan vampírico puede llevar a cabo sorprendentes proezas, desde hacer que hierva la sangre de la persona que toquen, hasta invocar un muro de fuego, pasando por la creación de un tormenta.

AUSPEX: La percepción extrasensorial. Un vampiro con Auspex tendrá los sentidos mucho más agudizados, podrá incluso leer la mente de los objetivos y leer sus auras, pudiendo descubrir cualquier secreto o característica del mismo.

OFUSCACIÓN: La habilidad de ocultación. Desde hacerse invisible en las sombras, permaneciendo estático, hasta moverse libremente sin que nadie se percate de la existencia del vampiro. Solamente puede ser contrarrestada con la disciplina Auspex.

ANIMALISMO: El control sobre los animales. Un vampiro con Animalismo puede invocar animales a su alrededor y hacer que actúen a su favor. Otra propiedad útil de esta disciplina será hacer que otro vampiro salga del frenesí.

MORTIS: El dominio sobre el reino de la muerte. Practicada exclusivamente por el clan Capadoccio, será adaptado en el siglo XX por los Giovanni hacia otro tipo de disciplina llamada Nigromancia. El sistema de funcionamiento es similar al de la Taumaturgia, es decir, a través de sendas y rituales.

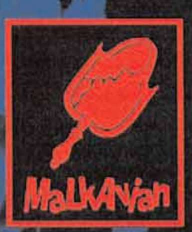
Los clanes de la Camarilla



BRUJAH: El brazo armado de la Camarilla. Aunque al principio de los tiempos fueron conocidos por sabios, ahora se dedican a batallar y son el clan con más número de anarquistas existente. Son muy propensos a caer en frenesí, lo que les da más de un problema a la hora de solucionar las cosas por la ruta racional, tendiendo siempre a golpear antes de pedir explicaciones. Sus disciplinas de clan son Potencia, Celeridad y Presencia.



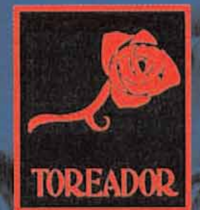
GANGREL: Son el clan que más cerca están de comprender a su bestia interior, y por lo tanto son los que más beneficios toman de ella, aunque su principal debilidad proviene de ella también. Cada vez que entran en frenesí adquieren un rasgo físico de características animales. Son solitarios por naturaleza y no les atrae en demasía los ambientes tumultuosos. Sus disciplinas de clan son Animalismo, Fortaleza y Protean.



MALKAVIAN: La locura se ha apoderado de este clan. Sin embargo, en su demencia radica parte de su poder, así como su sabiduría. A lo largo de los siglos, este clan ha ido transformándose, así como sus disciplinas. Mientras que los Malkavian disponían de los poderes de Dominación, Auspex y Ofuscación, han mutado la primera hacia la Dementación, poder que se dio por perdido en los primeros tiempos.



NOSFERATU: Malditos por el propio Cain, los rasgos de los Nosferatu son tan monstruosos que ninguno puede pasar por humano. Es por ello que son los mejores en el arte de la ocultación, así como del espionaje. Viven en los sistemas de alcantarillado, una fuente de información francamente útil si se sabe utilizar y, por supuesto, ellos saben a la perfección. Sus disciplinas de clan son Animalismo, Potencia y Ofuscación.



TOREADOR: El arte y la belleza son la razón de su existencia. Viven por y para la perfección. Su belleza es incomparable y, lo más peligroso de todo, es que saben usarla para conseguir sus propósitos. A pesar de su apariencia en principio débil, un Toreador en frenesí puede llegar a ser incluso mucho más peligroso que un Brujah o que un Gangrel en el mismo estado. Sus disciplinas de clan son Celeridad, Presencia y Auspex.



TREMERE: El clan de más reciente creación de todos, pues su fundación data de tiempos de la Edad Media. Un grupo de magos de la Orden de Hermes, al mando de Tremere, decidieron, mediante un ritual mágico, convertirse en Vástagos por miedo a desaparecer. Sus habilidades arcanas residen en su enorme Fuerza de Voluntad, pues son capaces de proyectarla. Sus disciplinas de clan son Dominación, Auspex y Taumaturgia.



VENTRUE: Fundadores de la Camarilla, así como también lo que la Mascarada implica para todos los vástagos pertenecientes a la misma. Se proclaman a sí mismos, como los dirigentes de ambos movimientos y la mayoría de los clanes los aceptan como tales. Su influencia, tanto en terreno político, como financiero, es inigualable. Sus disciplinas de clan son Presencia, Dominación y Fortaleza.

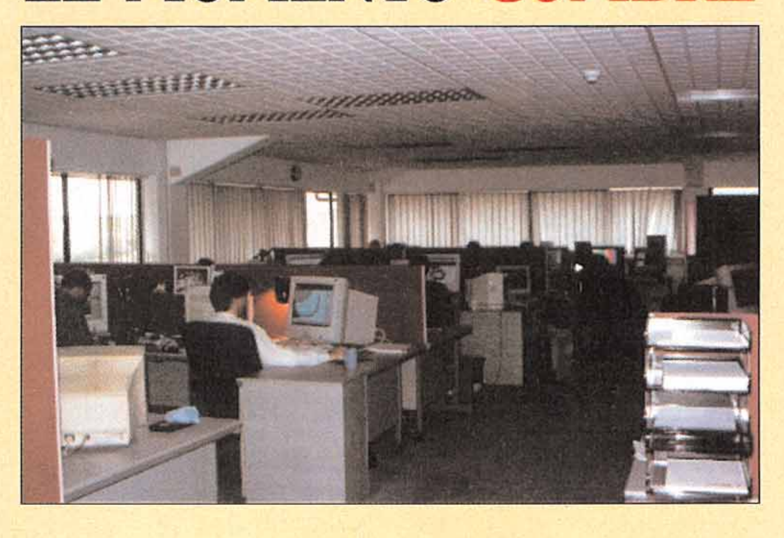
Aunque el atractivo más fuerte será el hecho de poder crear nuestras propias historias como si fuéramos el master en una partida de rol de mesa, el juego para un solo jugador también tendrá unos alicientes que seguro encandilan a más de uno

CLIMAX™

Con una serie de nuevos títulos en desarrollo, el que puede ser considerado como uno de los mejores equipos europeos independientes de programación de juegos, está a punto de abandonar la categoría de "gran desconocido". Editores de Estados Unidos y Europa están a la caza de las producciones de Climax, cuyo nombre va a retumbar en nuestros oídos durante todo el próximo año.



EL MOMENTO CUMBRE



Climax es un nombre que para el gran público no significará demasiado. Sin embargo, basta con echar un vistazo a cualquier buena colección de videojuegos para descubrir, con asombro, que muchos de ellos –quizás, alguno de los que el usuario en cuestión tenga en mayor aprecio– tendrán, probablemente, el nombre de Climax en una esquina. Hasta ahora más conocidos por su trabajo de realizar versiones de distintos títulos, para una gran variedad de plataformas, ha llegado el momento del cambio para uno de los mayores equipos de desarrollo independientes del viejo continente. Algunos de sus nuevos juegos llegan dispuestos para aportar no sólo un especial toque de calidad, sino para dinamitar los cimientos de algunos géneros, a tenor de lo que Micromanía ha podido descubrir sobre los mismos. Climax, además, no renuncia a ningún soporte para sus producciones. Con tanto interés en PC como en las máquinas de nueva generación, y hasta las portátiles (Game Boy sigue siendo la reina en su parcela de mercado), Chris Eden (Director de Desarrollo del equipo) acompañó a nuestro hombre en el Reino Unido, Derek de la Fuente, a conocer los secretos que nos revelarán el próximo año.





TITLE DEFENSE

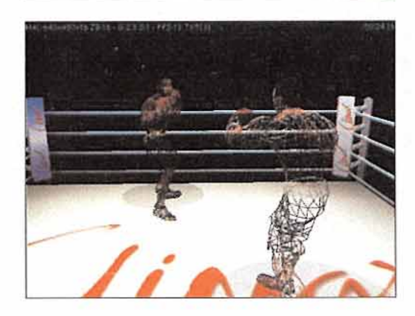
En preparación: **PC, DREAMCAST, PLAYSTATION 2, X-BOX**
Género: **DEPORTIVO**
Lanzamiento: **FINALES DE 2000**

Si lo tuyo es el boxeo y aún estabas esperando que apareciera el juego definitivo sobre este deporte, quizá tu momento esté a punto de llegar.







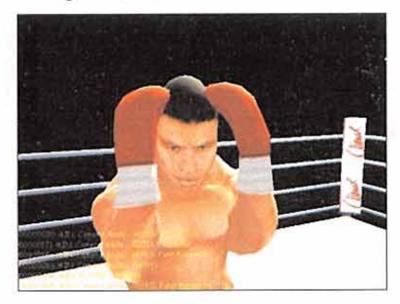


Hasta la fecha, los videojuegos de boxeo habían tenido numerosas carencias. Sobre todo, la dificultad para recrear con realismo las características de los diferentes boxeadores, así como sus animaciones. Uno de los mayores problemas ha estribado en la dificultad para ofrecer tonos realistas de la piel, o las expresiones faciales. Pero la llegada de nuevas tecnologías en el hardware permite ahora a los desarrolladores disponer de las herramientas precisas para llevar la simulación en el deporte a sus más altas cotas.

Con sólo echar un ojo a las primeras imágenes de «Title Defense», es sencillo comprobar cómo Climax puede convertirse en el primer equipo de desarrollo para asentar el estándar de la simulación pugilística.

MÁS QUE GOLPES

Según Chris Eden, "Climax siempre quiso crear un juego de boxeo, y gracias a la investigación y el trabajo realizados sobre la posibilidad de degenerar mallas, hemos sido capaces de llegar al punto de desarrollar las herramientas necesarias como para realizar una simulación convincente de este deporte que hasta la fecha, por desgracia, nadie había logrado (...). La decisión sobre el boxeo



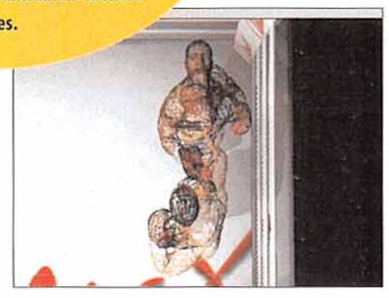


En movimiento

La calidad gráfica y las animaciones son una prioridad a la hora de conseguir un entorno realista, en el que la hábil gestión de las texturas y deformación de mallas ofrece un aspecto inmejorable del conjunto, lo que permite aumentar las posibilidades tácticas de los combates.









en concreto se tomó tras comprobar, apesadumbrados, la calidad que se había alcanzado con otros títulos, disponibles en el mercado. La ausencia total de realismo en estos juegos fue el factor decisivo."

"La tecnología", prosigue Chris, "es tan sólo un medio, no un fin. Y, aunque nos ha ayudado de manera decisiva a la consecución de nuestros objetivos, recrear un ambiente realista en un juego como «Title Defense» no depende únicamente de ella. Nuestro trabajo, en este momento, se centra en esa misma faceta. Hemos visto algunos juegos de boxeo que no estaban mal del todo, pero ninguno llegaba a transmitir la sensación de inmersión en el entorno que deseamos."

La totalidad de las animaciones que se podrán ver en «Title Defense» están realizadas por métodos tradicionales, cuadro a cuadro, y aunque Climax sopesó la posibilidad de utilizar técnicas de "motion capture", la idea de conseguir una sensación especial con los movimientos de los boxeadores hizo descartar a aquella, en que todo se podría haber limitado a contemplar gente grabada en vídeo, con unas reacciones características y de sobra conocidas.

Una de las primeras cosas que llama la atención de «Title Defense» es su espectacular calidad gráfica. Los boxeadores parecen lo que tienen que parecer, y no rígidos modelos formados por aristas. Sus caras y expresiones reflejan una sensación de realidad pocas veces alcanzada, y casi se siente el dolor cuando un golpe les alcanza.

Chris quiso llegar aún más lejos en sus explicaciones sobre el particular, al que le da bastante importancia:

"El control sobre los movimientos de los púgiles permite al jugador variar la posición de los pies del boxeador que controle y el cuerpo de manera totalmente independiente; de este modo, es más sencillo evitar los golpes del rival, simplemente esquivando con agilidad al mover el torso, pero sin variar la posición. Hasta ahora, los boxeadores de videojuegos eran representados como objetos sólidos y únicos, algo que no se produce en la realidad."

Ataques específicos

Seis tipos de juego: Sparring, Exhibición, "Title Defense", estrategia, online y campeonato. Además, el juego ofrecerá árbitros –con los que se podrá discutir–, interacción con el ring y una modalidad especial de torneos.

UNA BUENA PEGADA

Afortunadamente, «Title Defense» está siendo desarrollado como una simulación realista del boxeo, no como un juego de lucha. Así, los puristas no se las verán con extraños golpes especiales, combos o ideas parecidas, y sus boxeadores sólo podrán ir mejorando con el tiempo, mucho entrenamiento y escogiendo de manera adecuada los combates en que participar. "Éste es el primer simulador, como tal, que conocemos de boxeo", comenta Chris, "algo a lo que hasta ahora nadie se había atrevido. El juego afronta el apartado de la tecnología para usar con eficacia recursos basados en física, inteligencia artificial, etc. La CPU constantemente calcula el potencial de cada golpe, cómo se mueven los músculos y hacia dónde empujan, la fuerza y resistencia que el rival puede oponer a nuestros ataques... Y todo tiene un reflejo físico real, esto es, moratones, heridas, etc."

El objetivo principal del juego es tan simple como llegar a ser el mejor en su género. Y, como se ha mencionado, no todo se limita a combatir. Las decisiones estratégicas, en los combates y fuera de ellos, con los entrenamientos y los rivales adecuados, son el único camino para conseguir que nuestros boxeadores, y nosotros, progresen en la acción.

En pocas palabras, lo que Climax quiere conseguir es coger el boxeo, tal cual es en el mundo real, y ponerlo dentro de un juego. El usuario no se verá envuelto por ciertos asuntos, digamos, más "políticos", pero si no estamos dispuestos a luchar duro en todos los frentes, nuestra carrera deportiva no llegará muy lejos. Y, para redondear el apartado del realismo, no veremos en pantalla ningún icono ni indicador de daño o potencia.

Se trata de combinar sabiamente estrategia, fuerza, habilidad y, por qué no decirlo, suerte. Comenzar como un don nadie encima de un ring para llegar a lo más alto. «Title Defense» está dispuesto a ofrecer más que ningún otro título del género hasta la fecha.

Online

«Title Defense» ofrecerá una amplia variedad de modalidades de juego y opciones que el usuario podrá configurar a su gusto, para aumentar la longevidad del mismo. En estos momentos, Climax está considerando seriamente la inclusión de una opción de juego online (usando las capacidades de periféricos como el VM de Dreamcast, que permitan entrenar a boxeadores sin estar jugando con la consola).

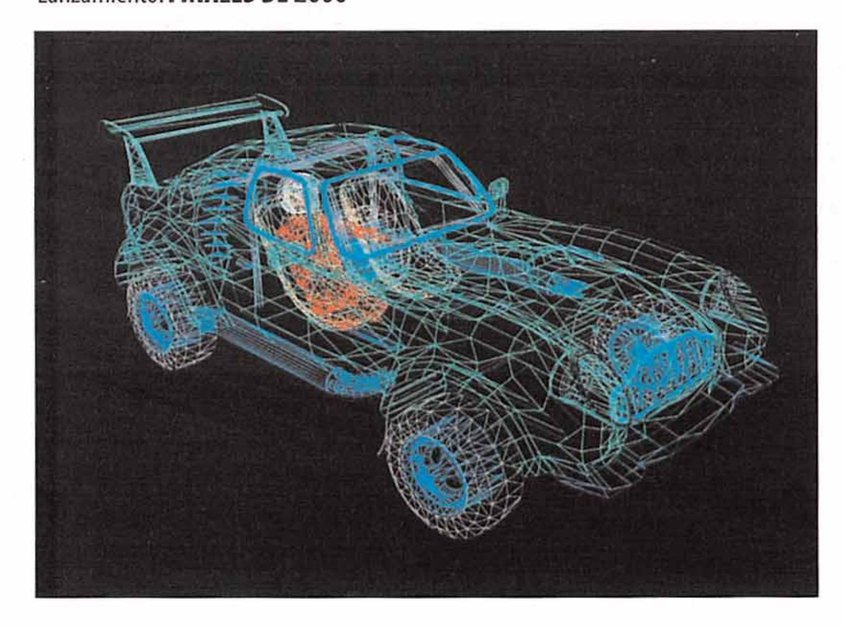




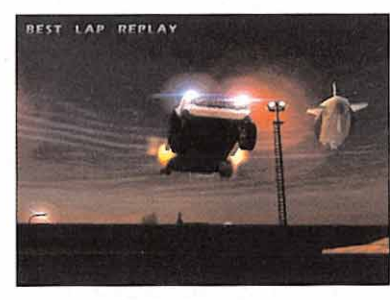


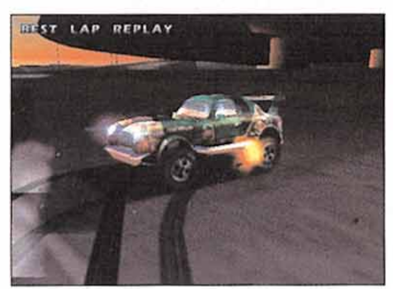
STUNT DRIVER

En preparación: **PC, DREAMCAST, PLAYSTATION 2**
Género: **ARCADE/SIMULADOR DEPORTIVO**
Lanzamiento: **FINALES DE 2000**

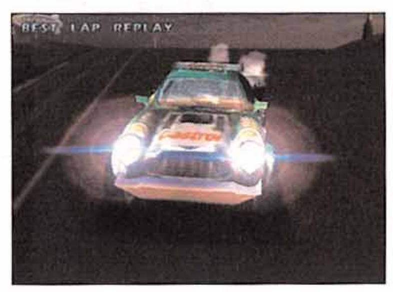


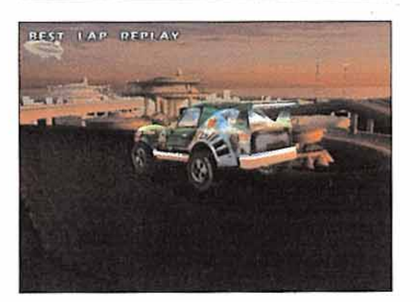


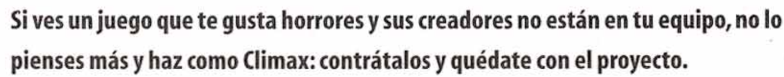











Si ves un juego que te gusta horrores y sus creadores no están en tu equipo, no lo pienses más y haz como Climax: contrátalos y quédate con el proyecto.

La criatura de dos antiguos miembros de Probe. Eso es «Stunt Driver».Cuando la pareja fue tanteada por Climax sobre la posibilidad de abordar nuevos proyectos, les enseñaron lo que estaban haciendo y, tras ver las enormes posibilidades del juego, Climax simplemente decidió comprar la producción, contratar al equipo humano y ofrecer los recursos necesarios para que todo saliera adelante.

Al oír un nombre como «Stunt Driver», inmediatamente acude a nuestra memoria «Stunt Car Racer», aquella excelente producción de Geoff Crammond. Y, según Chris, la coincidencia no llega a ser tal: "Por supuesto, un juego como «Stunt Car Racer» ha sido una gran influencia. Por lo que puedo recordar, siempre he escuchado a un montón de programadores su intención de poder hacer algo en una línea similar. Pero, no estamos intentando realizar una adaptación de aquel juego, sino algo que pueda resultar aún más original."

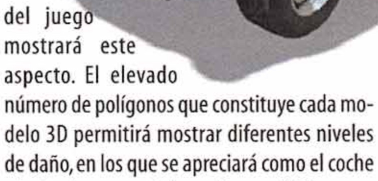
UNA CARRERA DIFERENTE

En lo que se puede considerar como un juego "tradicional" de carreras, el diseño de los circuitos siempre parte de un trabajo previo sobre máquinas como Silicon Graphics, o algún editor vanguardista, en que los polígonos constituyen la herramienta básica. «Stunt Driver» aborda un estilo diferente, en el que el usuario tiene la posibilidad de cambiar el trazado de los circuitos, y poner en práctica cualquier idea imaginativa, incluso mientras se está inmerso en la acción del juego. Es posible parar la acción, cambiar el trazado y continuar corriendo en el punto en que detuvimos la carrera. Algo que no se puede considerar como el tradicional editor de escenarios.

Como es de esperar, sobre todo conocida la posibilidad de la edición, los circuitos de «Stunt Driver» no son nada habituales. Constituyen un desafío constante a la habilidad y reflejos del jugador, y se encuentran repletos de trampas y obstáculos que contribuyen a ensalzar la faceta arcade del juego. Todos estos circuitos se localizan en una serie de diferentes entornos y ambientes, algunos de ellos inspirados en circuitos de velocidad reales, aunque adaptados a una atmósfera futurista.

LOS COCHES

Si los circuitos no llegan a asombrar al jugador, los coches sin duda lo harán. Basados en vehículos reales, ofrecen una simulación física casi perfecta y reaccionan como coches de verdad, aunque sólo hasta cierto punto. Climax ha acentuado diversos aspectos para asegurar una jugabilidad elevada y, al ambientar la acción en un futuro algo indeterminado, se han permitido diversas licencias. El juego se puede abordar como una carrera de velocidad o de habilidad, con las acrobacias como fondo. En este sentido, la simulación física y mecánica tiene mayor importancia. Pero no existen adiciones como armas, power ups ni similares. Tan sólo velocidad y habilidad. El hecho de contar con modelos reales de vehículos tiene sus contraprestaciones, sobre todo la que casi todos los juegos de coches ofrecen: que los fabricantes acepten que sus modelos puedan resultar dañados. Pero Climax ha asegurado que la versión final del juego mostrará este aspecto. El elevado número de polígonos que constituye cada modelo 3D permitirá mostrar diferentes niveles de daño, en los que se apreciará como el coche pierde piezas, según los golpes recibidos.



Chris comenta también la importancia de otros apartados, entre los que se pueden destacar el nivel de detalle que varía de manera dinámica, tanto en coches como en circuitos, asegurando el máximo nivel de calidad gráfica, en todo momento, las numerosas ayudas a la conducción (para novatos), y las opciones de configuración (para los más expertos) que permitirá calibrar a la perfección el nivel de dificultad y realismo deseados. El nivel de realismo afectará a los modelos, en los que el daño en el cuerpo del vehículo y el desgaste de neumáticos se reflejarán en tiempo real, afectando al comportamiento y control del coche. Las paradas en boxes y reparaciones, como un componente táctico en competición, tendrá mucha importancia y existirán modalidades de competición tan novedosas como poder participar en carreras multiusuario cooperativas.

EXPERIENCIA COMPLETA

El objetivo del juego es, en pocas palabras, ser el mejor, el más rápido, realista, que más opciones ofrezca y permitir la posibilidad de participar en cada modo de competición como si de un juego independiente se tratase. No se puede considerar como un simulador ni como un arcade, en su totalidad, pero intenta recrear de manera fiel a la realidad todos los parámetros físicos e intenta que el usuario pueda realizar todo tipo de acrobacias de manera realista. Según Chris, "se trata de dar una libertad completa sin restringir decisiones en modo alguno. Los coches se dañarán, cada vez se exigirá mayor habilidad y se conseguirán premios cuanto mejor se conduzca. Ofrece todo lo que se puede encontrar en cualquier otro juego en cuanto a vistas, controles, jugabilidad y opciones de participación, pero hemos procurado mejorar y depurar todo a un nivel óptimo. La variedad y la calidad que tiene «Stunt Driver» lo convierten en una experiencia única y completa de juego, en su género."

ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS

En preparación: **DREAMCAST, NINTENDO 64**
Género: **ARCADE/AVENTURA**
Lanzamiento: **FINALES DE 2000/PRINCIPIOS DE 2001**

Definido por sus creadores como un «Expediente X» para los más jóvenes, ofrece un estilo único basado en dibujos animados en alta resolución, combinados con un entorno 3D.



El jugador asume, en «Roswell Conspiracies», el control de Nick Logan o Sh'laain Blaze, los dos protagonistas del juego, que se puede considerar como una historia interactiva que nos llevará desde Roswell hasta Nueva Orleans, pasando por la zona victoriana de Londres y llegando incluso a Transilvania.

Cuando se habla de Roswell, por lo general, se asocia el nombre con las leyendas sobre extraterrestres y OVNIS, pero el argumento del juego no es tan evidente como se puede imaginar. El título está basado en una serie de animación que, con el mismo nombre, se emite actualmente en Estados Unidos. Está compuesta por cuarenta episodios y, con toda probabilidad, llegará a Europa a finales de este mismo año.

«Roswell Conspiracies» pretende ofrecer una gran variedad de escenarios e historias, en un único juego. Los usuarios dispondrán de un arsenal enorme de lo más futurista, así como de un elevado número de vehículos que les permitirán moverse entre las distintas localizaciones que forman el juego. Se trata, en definitiva, de combinar exploración y resolución de puzzles con acción en el más puro estilo arcade.

Jim McPhail, Productor del juego, comenta el modo en que se abordaron y definieron los aspectos más importantes del proyecto: "Nos enviaron todos los episodios de la serie para que nos pudiéramos inspirar en el desarrollo, aunque se nos otorgó libertad total para diseñar nuestra propia historia y argumento, siempre que tuviera relación directa, claro, con el espíritu de la serie (...). Ciertas piezas sacadas directamente de algunos episodios se han incluido en el juego, pues de ese modo se crea un vínculo directo con la misma, al tiempo que se potencia la intensidad dramática de ciertos momentos de la acción. Sin embargo, no todo gira en torno a estas secuencias, puesto que los diseños de escenarios y la jugabilidad se han creado en nuestros estudios completamente."

Dirigir el juego hacia un sector del público, preferentemente infantil y juvenil puede conllevar el riesgo de asumir que se debe realizar una simplificación de conceptos y diseños. Según Jim comenta, "la serie de TV en los Estados Unidos está siendo un enorme éxito entre los chicos de 8 a 17 años, por lo que no debe resultar extraño que nuestro público objetivo sea ese. El tener una serie de animación como referente inmediato provoca una familiaridad con el juego. Y el mismo juego está basado en los mismos protagonistas de la serie. El argumento básico del mismo se centra en varios grupos de extraterrestres (no se trata tan sólo de un puñado de criaturas) que invaden la Tierra e intentan hacerse con diversos artefactos históricos, relacionados con muy distintas culturas, a los que consideran sagrados. En el juego se verán muchas razas de estos seres que adoptan distintas formas y asumen el papel de guardianes de los objetos robados. Y el objetivo de los protagonistas es perseguir a estas criaturas y recuperar dichos objetos.

La acción del juego se alterna entre los dos protagonistas según la situación lo requiera (...). Diría que «Roswell Conspiracies» es una mezcla entre «Zelda» y «Tomb Raider», puesto que ofrece acción y enigmas, aunque quizá se decante un poco más del lado de aquella."

Los puzzles se revelan ante el usuario tanto de forma directa como a base de pistas algo oscuras, inicialmente. La recolección de objetos, la interacción con los mismos y con los escenarios, la acción frenética... De momento, poco más quiere desvelar Climax sobre «Roswell Conspiracies», aunque los datos más importantes, como enormes escenarios en 3D y un mundo lleno de secretos por descubrir, pueden deparar multitud de sorpresas.

Nuevo y original

"Afrontar el desarrollo de juegos originales ha conllevado un esfuerzo enorme. Anteriormente nos habíamos encargado de adaptar juegos de PC como «Populous», «Diablo» o «Theme Park» a distintos formatos de consola. Ello nos ha permitido acumular la experiencia necesaria como para dar el salto a los proyectos propios en muy distintos géneros... dentro de muy poco habrá una gran noticia en referencia al mundo del rol." Karl Jeffrey. Director General de Climax.

Cielo azul

Climax posee su propio equipo de I+D, llamado Blue Sky (Cielo Azul), compuesto por programadores que constantemente investigan en nuevas tecnologías que permitan a la compañía afrontar todo tipo de desafíos y proyectos. Uno de los temas en que están trabajando es conseguir un nivel de detalle infinito en múltiples objetos.

El futuro

"Todos los formatos existentes, y los futuros, desde el PC a consolas como Dreamcast, PlayStation 2, Dolphin o X-Box, están llamando la atención del público cada vez con más fuerza. La gente, sin embargo, tiene una extraña tendencia a pensar que una consola como Dreamcast tendrá muy poco que hacer una vez que máquinas como PlayStation 2 estén disponibles, pero para Climax es una consola excelente. Casi todos nuestros proyectos aparecerán para Dreamcast y, además, sus opciones de juego online y su disponibilidad actual la convierten aún en más atractiva."
Chris Eden.

Última hora

Al cierre de esta edición de Micromanía, desde Inglaterra se nos confirmó esa noticia tan importante a la que hacía referencia Karl Jeffrey, acerca del mundo del rol. En efecto, se ha desvelado que Climax ha llegado a un acuerdo con Games Workshop para el desarrollo de un juego online basado en el mundo de «Warhammer» (ver noticia en Micromanía 65). Gracias a este acuerdo, se ha formado una nueva compañía participada por las dos antes mencionadas, cuyo primer proyecto será «Warhammer On-Line», que trasladará los mundos fantásticos del universo «Warhammer» a Internet, en el que será un juego de rol masivo, con notables toques de estrategia. «Warhammer On-Line» permitirá el enfrentamiento de jugadores de todo el mundo, con ejércitos personalizados y diferentes estilos de juego, en un mundo persistente.

Hasta la fecha, tan sólo habían aparecido dos juegos ambientados en el fantástico universo de «Warhammer», para PC y PlayStation: «Shadow of the Horned Rat» y «Dark Omen».



¿Por qué se empeñan los que llevan tanto tiempo en Internet en hablarnos en clave? ¿Es una razón de comodidad o de vaguería el inundarnos con abreviaturas que rara vez llegamos a entender? Este mes os ofrecemos una rápida guía de los vocablos y abreviaturas más usadas dentro de los juegos online, así como en chats y foros para que la próxima vez que os enfrentéis a alguno de estos sepáis las intenciones que lleva.

Vocablos, abreviaturas y otras zarandajas

Seguramente todos los jugadores online que lleven ya algún tiempo paseándose por esos mundos virtuales llenos de gente que llevan más o menos tiempo en el sector, se habrán encontrado con cosas como "BRB", o "LOL" o "THX" o incluso una sucesión de signos como ":-)", o "8-0". ¿Qué es esto? ¿Qué quieren decirnos? Los que ven esto por primera vez piensan que el susodicho se ha apoyado sobre el teclado saliendo esta sucesión rara de letras y símbolos y no, la cuestión es que los que estamos equivocados somos nosotros, pobres amateurs de la red de redes. Todo esto tiene un significado propio y es una forma más que válida de darle rapidez y dinamismo a las conversaciones escritas que se desarrollan en los juegos.

Las que os ofrecemos a continuación son aquellas expresiones que más se utilizan durante una conversación y que expresan desde saludos, hasta emociones. Solamente la experiencia podrá deciros cuándo es el momento correcto de usarlas:

LOL: Ésta es una contracción de la frase inglesa "Lot Of Laughs" cuyo significado literal es "Un Montón de Risas". Suele utilizarse cuando alguien realiza un comentario que te hace reir a carcajadas, para hacerle saber que te ha hecho mucha gracia.

BRB: Otra contracción inglesa de la frase "Be Right Back", en español "En Seguida Vuelvo", que suelen usar los jugadores online para informar al resto que su personaje debe desplazarse a algún sitio, pero que volverá en breve y que le esperen.

BRT: Otra versión parecida de la anterior contracción, cuya frase es "Be Right There" y ésta se utiliza cuando quedamos con otros jugadores para ir a algún sitio. Con esto indicaremos que en breve estaremos en el lugar designado.

KEWL: Una forma mucho más dicharachera de la palabra inglesa "Cool", cuyo significado es "Guai" o "Chachi". No tiene ningún uso alternativo más que el de informar a la gente de algo que te gusta.

AFK: Otra contracción inglesa de la frase "Away From Keyboard". Aunque llevaba tiempo usándose, la utilización de ésta se ha extendido a raíz de que el juego «Everquest» la dé cómo opción. El significado es "Lejos del Teclado" y es que hasta los que estamos todo el día enganchados a Internet, tenemos que ir al excusado, a prepararnos un bocadillo o incluso a sacar al perro a pasear, y qué menos que informar a la gente que no estaremos mirando al monitor durante unos minutos para que no se vuelvan locos enviando frases que, por supuesto, no obtendrán respuesta.

MOB: Vocablo con el que se suele designar a un monstruo controlado por el servidor y que es susceptible de atacarnos. Da igual el tipo de monstruo que sea, su nivel, sus armas o habilidades, MOB los englobará a todos por igual.

PK: Contracción de "Player Killer" o asesino de jugadores. Los PKs actúan en grupos y suelen enriquecerse matando otros jugadores y apropiándose de sus pertenencias.

LD: Jugar por Internet implica el riesgo de perder la conexión porque nuestro módem se desconecte o porque la llegada de datos del o al servidor se interrumpa durante demasiado tiempo. Cuando esto ocurre, se suele decir que alguien está LD, es decir, "Linkdead", pues en la mayoría de los juegos online, aunque hemos perdido la conexión, nuestro personaje permanece estático durante unos minutos, lo que puede llevar a la confusión al resto de jugadores no enterados de lo ocurrido.

WB: La contracción de la frase de bienvenida inglesa "Welcome Back", que se le suele decir a los jugadores que tras una pérdida de conexión o "LD", regresan al grupo de jugadores entre el que se encontraban al principio.

PLZ: Contracción de la palabra inglesa "Please", es decir, "Por favor".

THX: Contracción de la palabra inglesa "Thanks", es decir, "Gracias".

TY: Otra manera de dar las gracias en inglés, pues significa "Thank You". Esta forma es, sin embargo, menos utilizada que la anterior.

NP: La respuesta lógica que suelen dar los jugadores a alguien que les ha dado las gracias es este "NP" que corresponde a la frase "No Problem".

MG: Algunos jugadores españoles, reticentes a la hora de inundar sus frases con vocablos ingleses, han decidido adaptar el castellano de la misma manera, por lo que este "MG" es la contracción de Muchas Gracias.

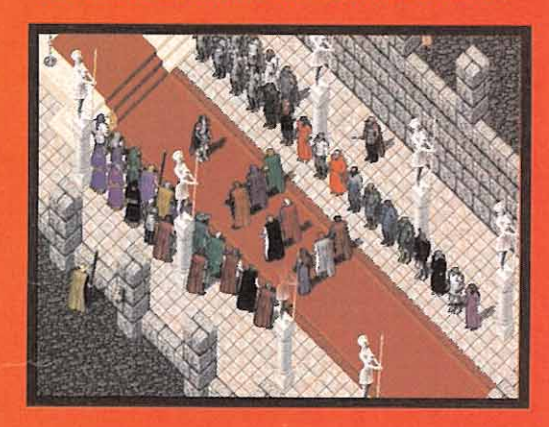
DND: La respuesta española cuando alguien nos da las gracias es por supuesto "DND", es decir, "De Nada".

La sucesión de símbolos que damos son los llamados "smiles" y se utilizan para aplicarle sentimientos a nuestras frases pues, dado que éstas son bastantes impersonales, hay ocasiones en las que no es fácil solamente con palabras darle un toque pícaro o informar que estás bromeando y el del otro lado puede tomarse en serio lo que digas y de nuevo caeremos en la confusión:

:-) = Sonrisa: Implica que estamos contentos por algo ocurrido y sirve para quitarle sentido dramático a una frase.

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ZONA ON LINE, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ON LINE
También podéis mandar un e-mail al buzón: *zonaonline.micromania@hobbypress.es*

COFRADÍA ESPAÑOLA EN «ULTIMA ONLINE»



Mi nombre es Valinor y soy el guildmaster de un clan de hispanos en «Ultima Online» en el servidor de Europa. Nosotros somos un buen grupo de veteranos que nos hemos aburrido de matar monstruos y nos dedicamos al PVP (player vs player) combatiendo en un montón de guerras que tenemos declaradas. La verdad es que no admitimos novatos por su propio bien hasta que no tienen un determinado nivel en sus habilidades, para que no sean carne de cañón para nuestros enemigos; eso sí, admitimos nuevos miembros para enseñarles el oficio de luchadores cuando alcanzan ese nivel. Nuestra página es http://www.ctv.es/USERS/zbpontevedra/. Aún la estamos mejorando. Nuestro nombre es The Sith Avengers (TSA).

Santiago Capa. E-Mail.

CONEXIÓN ADSL

Me gustaría saber si una conexión ADSL es buena para juegos de acción online como «Quake III Arena» o «Unreal Tournament». He oído decir que, aún siendo muy rápida, tiene ciertos problemas precisamente a la hora de jugar en Internet debido a un ping que no se corresponde con la teórica rapidez de este tipo de conexión, y también a que tiene bastante "lag". ¿Es cierto todo eso?

Mariano Moreno. E-Mail.

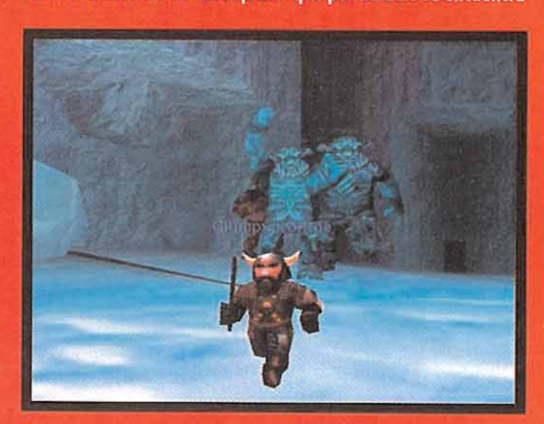
Una conexión ADSL es una de las mejores opciones que tenemos hoy día los españoles para participar en juegos de Internet. El problema radica en que, aunque las conexiones ADSL tienen, por decirlo de una manera entendible, "preferencia" sobre el resto de conexiones (módem), al utilizar la misma red que, hay que decirlo, no tiene excesiva calidad, seguiremos teniendo problemas comparándonos con el resto de usuarios extranjeros. El problema radica en la infraestructura telefónica disponible hoy día en España.

CAPTURAS EN «EVERQUEST»

Os escribo para hablar sobre «Everquest». Hace dos semanas que lo estoy jugando y me tiene totalmente enganchado. Anteriormente jugué a «Ultima Online» que también me gustaba, pero «Everquest» es otra cosa... ¿Cómo se pueden hacer fotos en «Everquest»?
He buscado por "todo Internet" el título del que hablaste, «Venecia», y no he sabido dar con él. ¿A qué página puedo acceder para informarme sobre el producto?
Quiero felicitar a la revista por poner esta sección cada mes y sobre todo un "sigue así" para Magallanes, que está haciendo una fantástica labor.

Nicolás García Rodríguez. Sevilla.

Muchas gracias por tus felicitaciones, las cuales traspaso al resto de la revista de tu parte. Sacar pantallas en «Everquest» es algo realmente sencillo, pues los programadores han habilitado una tecla que realiza esa función. Presionando la tecla "-" del teclado numérico harás una captura de pantalla que se guardará en el directorio de «Everquest» que por defecto se encuentra en Archivos de Programa/Everquest. Para conseguir información sobre «Venecia» te aconsejamos que accedas a la página web, www.venise.net, y una vez dentro, hagas clic sobre el icono con la palabra español, con lo que accederás a todos los datos del juego en nuestro idioma.



LA CUOTA MENSUAL

Escribo para que me respondáis a unas dudas sobre un juego que me trae de cabeza: «Everquest», y es que tengo un montón de dudas. Me han dicho que aparte de pagar el juego, tengo que pagar algo más por las horas que esté conectado, ¿es eso cierto? Por otro lado, llevo quince días intercambiando e-mails con Eb.World, la compañía americana que (algún día) me traerá el juego. Me están mareando y además me quieren cobrar unas quince mil pesetas. Bueno, gracias por contestarme a estas desesperadas preguntas.

Clara Hoyos. E-Mail.

No es exacto lo que te han contado. Es cierto que al darnos de alta como jugadores de «Everquest» tenemos que pagar una cuota de conexión para el mantenimiento de los servidores, pero ésta es fija, no depende del tiempo de conexión. La cantidad será de unos diez dólares al mes.
Sentimos que tengas tantos problemas a la hora de conseguir el juego, máxime porque ya está siendo distribuido en nuestro país de manera oficial, y a un precio que es prácticamente la mitad del que nos comentas.



>:-)

;-) = Sonrisa pícara: Cuando contamos algún secreto o algún rumor gracioso, éste es el "smile" que viene al caso.
:-D = Carcajada: Tiene el mismo valor en cuanto a significado que "LOL", y se utiliza cuando algo nos hace mucha gracia.
:-(= Triste: Cuando algo nos pone muy triste, o no nos gusta, este "smile" con cara triste es el que hay que usar.
:-p = Burla: Cuando le tomamos el pelo a alguien se suele poner este "smile" al final para quitarle un poco de hierro al asunto.
:-O = Asombro: Algún objeto extraño, alguna zona que no conocíamos y que resulta ser preciosa, o cualquier otra situación que nos sorprende, podrá venir acompañada de este "smile".
8-O = Susto: Un MOB de un nivel mucho más elevado que nosotros y que nos puede matar sin problemas, un grupo de PKs que ataca a nuestro grupo con intenciones aviesas podrán provocar en nosotros esta sensación.
:-).... = Deseo: Si vemos un objeto que necesita de manera imperiosa nuestro personaje, o si queremos adquirir alguna pertenencia, este "smile" demostrará nuestro gran interés.
:_-(= Llanto: Demostración de verdadera pena y congojo. Cuando algo nos entristece de forma enorme, con algo malo que le haya podido ocurrir a un amigo nuestro, con este "smile" lo transmitiremos.
>:-) = Sonrisa Maligna: Cuando se nos ocurre alguna broma que hacerle a alguien o cuando nos reímos de algún defecto que hemos visto en otra persona, con este "smile" haremos incapié en ello.
>:-(= Enfado: La caída de un servidor cuando estamos luchando, el que tus compañeros de grupo no te ayuden y te dejen morir delante de un monstruo, provocarán tu enfado y ésta será tu cara virtual.

Como podéis observar, chatear o escribir no tiene por qué ser tan frío e impersonal como pueda parecer en un principio. Gracias a los "smiles" podemos demostrar aquello que sentimos escribiendo las líneas en cuestión, con lo que le dejaremos al que está al otro lado con una idea más clara.
Aprender a usar tanto estos últimos, como las contracciones mostradas al principio de la reunión, nos permitirán informar a la gente de manera más rápida y, además, nos hará la vida mucho más sencilla.

Magallanes

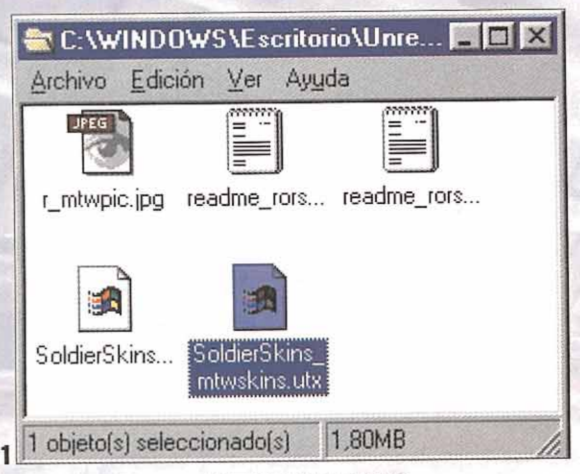
Skins de Unreal Tournament en profundidad

Ha llegado el momento de conocer a fondo los detalles técnicos que rodean la creación de skins para «Unreal Tournament». Con los datos que este mes os presentamos, estaréis preparados para crear vuestras skins para este popular juego. Además, os recomendamos algunos sitios web para que vosotros mismos investiguéis y aprendáis.

Hasta el momento, hemos aprendido algunas cosas interesantes sobre «Unreal Tournament». Sabemos que cada skin se compone de cuatro partes, que el formato gráfico de éstas es el conocido .pcx y que se almacenan en los ficheros .utx del juego.

Sin embargo, hasta el momento, no hemos descrito la forma de trabajo más ortodoxa con las skins de «UT». Si bien podemos modificar los ficheros .utx que acompañan al programa, este procedimiento es muy pesado, nos obliga a tener copias de los ficheros originales por si algo funciona mal y, lo que es más importante, puede ocasionar algún problema de funcionamiento del juego.

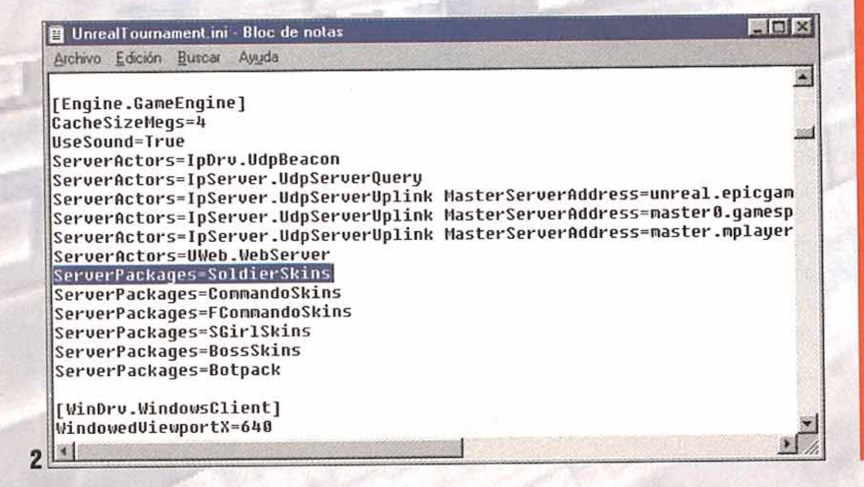
No debemos preocuparnos; este sistema nos ha permitido conocer el editor de «Unreal Tournament» y ha bastado para empezar a trabajar con skins. Ahora simplemente, ha llegado el momento de conocer algunos detalles que nos permitirán trabajar de una forma más cómoda y segura.



1

ANTES DE EMPEZAR

Una de las formas más sencillas de aprender cómo funcionan las cosas en «Unreal Tournament» es empezar por instalar una de las



UnrealTournament.ini - Bloc de notas

Archivo Edición Buscar Ayuda

```
[Engine.GameEngine]
CacheSizeMegs=4
UseSound=True
ServerActors=IpDrv.UdpBeacon
ServerActors=IpServer.UdpServerQuery
ServerActors=IpServer.UdpServerUplink MasterServerAddress=unreal.epicgam
ServerActors=IpServer.UdpServerUplink MasterServerAddress=master0.gamesp
ServerActors=IpServer.UdpServerUplink MasterServerAddress=master.mplayer
ServerActors=UWeb.WebServer
ServerPackages=SoldierSkins
ServerPackages=CommandoSkins
ServerPackages=FCommandoSkins
ServerPackages=SGirlSkins
ServerPackages=BossSkins
ServerPackages=Botpack

[WinDrv.WindowsClient]
WindowedViewportX=640
```

2

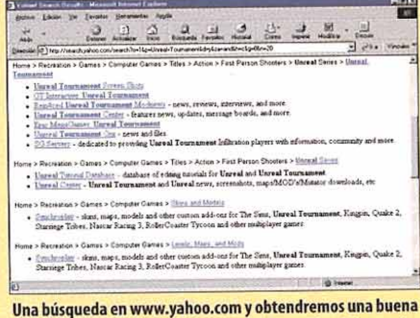
Recursos de Internet

La personalización de juegos es un campo en constante evolución. Casi cada día aparece una nueva skin, algún modelo mejor que los anteriores o un nivel completo para nuestro juego favorito. Como jugadores, estar al tanto de las últimas novedades nos asegurará más horas de diversión y disfrute. ¿Qué podemos obtener si nuestras inquietudes se han inclinado hacia aspectos más creativos?

En entregas anteriores os hemos presentado algunas herramientas que os serán muy útiles para vuestro trabajo, sin embargo, también os hemos advertido que la mayor parte de estos programas son programas gratuitos, desarrollados sin intenciones comerciales, y que, pese al gran esfuerzo realizado por sus autores, se distribuyen sin garantías de que funcionen correctamente en todas las circunstancias y para todas las configuraciones posibles. Incluso programas como el editor de niveles de «Quake III», «Q3 Radiant», que fue desarrollado y empleado por el equipo de programadores del juego, se crearon esencialmente para uso de los propios programadores y no están completamente preparados para el uso generalizado que se les está dando hoy en día. Para contar con posibles actualizaciones para estos programas, podemos acudir a Internet si sabemos dónde debemos buscar. Lo mismo ocurre si queremos encontrar otras utilidades que resuelvan algún problema que nos encontremos. Por ejemplo, si alguno de vosotros está pensando en desarrollar modelos para «Quake III», necesitaréis un plug-in para 3D Studio que os permita trabajar con los modelos "md3". Este plug-in, como tantas otras utilidades que todavía no conocemos, se pueden encontrar en la Red de redes. Pero, por el momento, nos hemos centrado en la creación de skins para nuestro juegos. ¿Qué clase de facilidades podemos encontrar en Internet, además de las mencionadas herramientas?

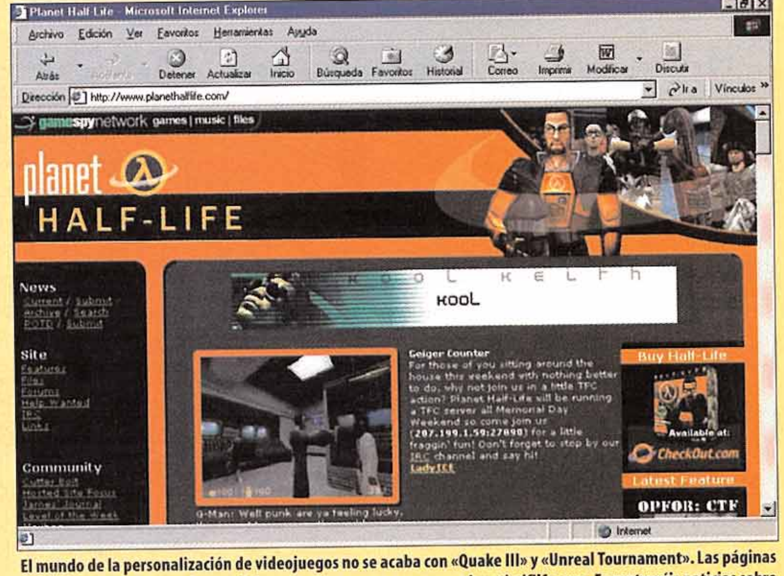


Posiblemente dos de los mejores sites que podemos encontrar son www.planetquake.com y www.planetunreal.com. Encontraremos información y enlaces interesantes. Una visita imprescindible.

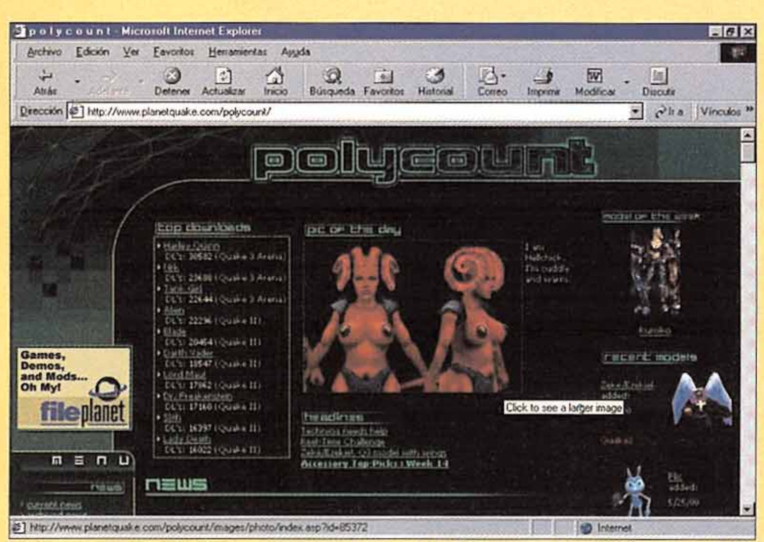

Una búsqueda en www.yahoo.com y obtendremos una buena cantidad de enlaces. Es recomendable realizar búsquedas en los buscadores en español, aunque hay que reconocer que, como es habitual en el mundo de la informática, el inglés es la lengua dominante y en la que se encuentra la mayor cantidad de información.

NUESTRAS POSIBILIDADES

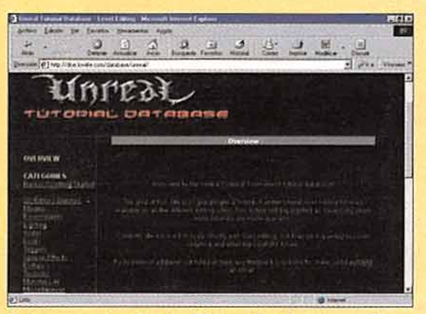
Ante todo, encontraremos abundante información técnica. Parte de esta información viene de las averiguaciones que las personas interesadas en personalizar juegos han ido realizando empleando muchas horas y esfuerzo, pero otra parte viene de



El mundo de la personalización de videojuegos no se acaba con «Quake III» y «Unreal Tournament». Las páginas www.planetXXXX.com cubren más juegos, como ocurre con www.planethalflife.com. Encontraréis noticias sobre vuestro videojuego favorito, y si éste admite algún tipo de personalización, daréis con información al respecto.



Desde www.planetquake.com podemos alcanzar, entre otros, el site del grupo Polycount. Es muy recomendable visitar este tipo de sites. Entre otras cosas, encontraréis modelos de gran calidad para incluir en vuestros juegos.



Podemos emplear "doe.lowlife.com/database/unreal" para encontrar tutoriales sobre «Unreal» y «Unreal Tournament».



En programando.com/photoshop/charlyg/efectos/efectos.htm hay varios tutoriales sobre Photoshop. Este site no está pensado para la creación de skins, pero aprenderemos muchos trucos interesantes en este tipo de lugares de Internet.



¿Necesitáis texturas para incluir en vuestras skins? La dirección avalon.viewpoint.com es un lugar ideal para buscar. Tal vez esta curiosa piel de reptil le siente bien a alguno de vuestros personajes favoritos.

los propios desarrolladores de los juegos, que nos muestran las posibilidades de personalización que admiten sus juegos. Toda esta información técnica nos permitirá mejorar nuestro trabajo o incluso corregir errores que cometíamos sin saber que alguno de los pasos que dábamos no era el correcto.

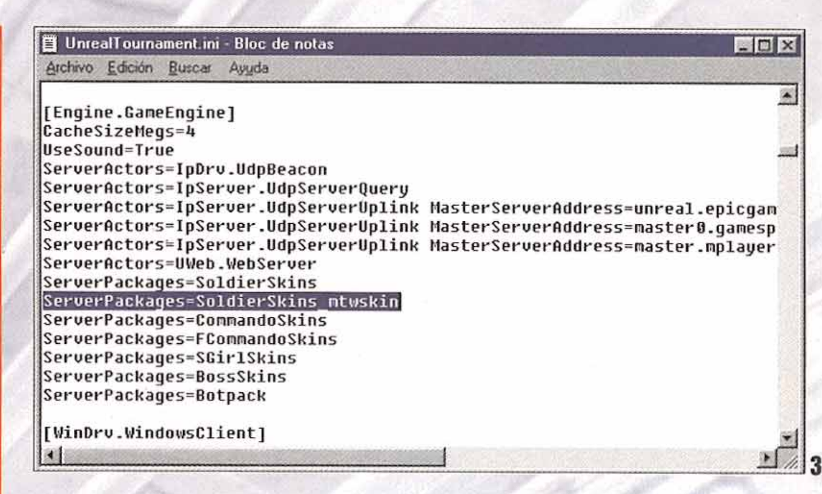
En segundo lugar, podemos emplear Internet para encontrar tutoriales sobre los programas de dibujo o retoque que utilicemos. Los artistas profesionales y gran parte de los aficionados que desarrollan skins para videojuegos conocen y emplean programas como «Photoshop» o «Paint Shop Pro» desde hace años y, en consecuencia, para acercarnos poco a poco a su nivel debemos empezar por dominar las herramientas a emplear.

Finalmente, encontraremos auténtica materia prima para nuestras skins. Por ejemplo, ya sabemos que para crear una skin lo más sencillo es usar el wireframe del modelo que vayamos a personalizar, pero crearlo es muy laborioso. En Internet encontraremos wireframes para los modelos más populares, de modo que es posible que nos podamos saltar este paso. También podemos encontrar texturas para emplearlas en nuestro propio trabajo, y por supuesto, podemos hallar modelos y skins que nos sirvan de inspiración o aprendizaje.

Repasad las ilustraciones que acompañan al texto; encontraréis unos cuantos puntos de partida más que interesantes para comenzar a navegar por la red. Sin duda alguna, os sorprenderéis de vuestros descubrimientos.

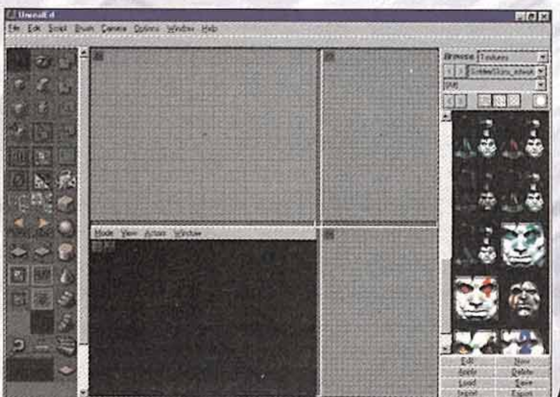
Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a:
Hobby Press, S.A. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **TALLER DE JUEGOS**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: ***tallerjuegos.micromania@hobbypress.es***


UnrealTournament.ini - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar Ayuda

```
[Engine.GameEngine]
CacheSizeMegs=4
UseSound=True
ServerActors=IpDrv.UdpBeacon
ServerActors=IpServer.UdpServerQuery
ServerActors=IpServer.UdpServerUplink MasterServerAddress=unreal.epicgam
ServerActors=IpServer.UdpServerUplink MasterServerAddress=master0.gamesp
ServerActors=IpServer.UdpServerUplink MasterServerAddress=master.mplayer
ServerActors=UWeb.WebServer
ServerPackages=SoldierSkins
ServerPackages=SoldierSkins_mtwskin
ServerPackages=CommandoSkins
ServerPackages=FCommandoSkins
ServerPackages=SGirlSkins
ServerPackages=BossSkins
ServerPackages=Botpack

[WinDrv.WindowsClient]
```
3


4

skins que otros han creado. Al igual que sucedía con «Quake III», en Internet podemos encontrar material que queremos emplear, así que la pregunta obvia es: ¿cómo hacerlo?

En el CD-ROM que acompaña a la revista hemos incluido un par de skins obtenidas en Internet. Instalarlas es muy sencillo. Vamos a poneros un ejemplo empleando una de las dos, la creada por Kevin "Rorshach" Johnstone, un artista que puede que os resulte conocido, ya que hemos mencionado su excepcional trabajo en otras entregas.

El primer paso que debemos dar es descomprimir el fichero "mortal_teamwork_soldier.zip" empleando, por ejemplo, el programa Winzip. Obtendremos los ficheros que se pueden observar en la figura 1. Debemos copiar el fichero "SoldierSkins_MTWskin.int" en la carpeta "System" que se encuentra dentro de la carpeta donde hayamos instalado «Unreal Tournament». A continuación, copiaremos el fichero "SoldierSkins_mtwskins.utx" en la carpeta "Textures", que también se encuentra en la carpeta del juego. Sólo nos falta un paso. Con un editor de texto, abrimos el fichero "UnrealTournament.ini" que se encuentra en la carpeta "System" y en la sección [Engine.GameEngine] añadiremos la línea "ServerPackages=SoldierSkins_mtwskin" justo tras "ServerPackages=SoldierSkins".

En las figuras 2 y 3 podéis contemplar el proceso completo. En la figura 4, podéis ver el fichero de texturas abierto con «UnrealED». ¿Qué conclusiones podemos obtener de este proceso? La más importante es que una skin de «UT» se compone realmente de dos partes.

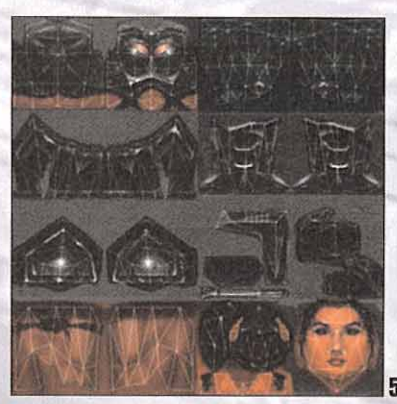
Ante todo, debe incluir los cuatro dibujos del skin, realizados en cuatro ficheros independientes de formato .pcx y que serán agrupados en el fichero .utx. En la figura 5 podéis ver las cuatro partes del modelo "female soldier" que Shane Caudle creó para «Unreal Tournament».

Además, la skin debe incluir un fichero de información para el motor 3D del juego. Éste es un fichero de texto de extensión .ini. Si observáis la figura 6, podréis ver el contenido del fichero "SoldierSkins_MTWskin.int" que empleamos antes. Aunque parece bastante complicado, con los datos que os proporcionamos un poco más adelante conseguiréis comprenderlo.

A propósito, es posible que alguno de vosotros haya comprendido por qué en las entregas anteriores no mencionamos estos ficheros .ini. Cuando cambiabamos uno de los ficheros .utx que vienen con el juego, no necesitábamos incluir ningún fichero .ini. ¡Estábamos usando el que «UT» ya trae instalado!

CREACIÓN DE LOS FICHEROS

Al igual que nos ocurría en el caso de «Quake III», es importante prestar atención a los nombres de los ficheros y componentes que creamos para que las cosas vayan bien con el juego. Supongamos que estamos creando una skin para el modelo "MaleSoldier". Vamos a crear una serie de nombres basándonos en un identificador para nuestra skin de sólo cuatro letras, por ejemplo, "sldr"

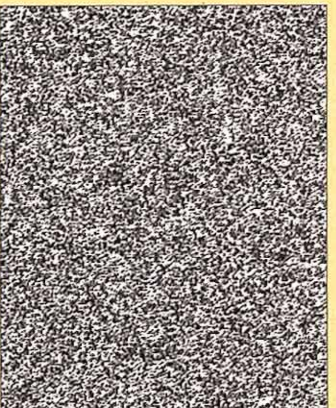


5

Un pequeño rincón artístico



1



2

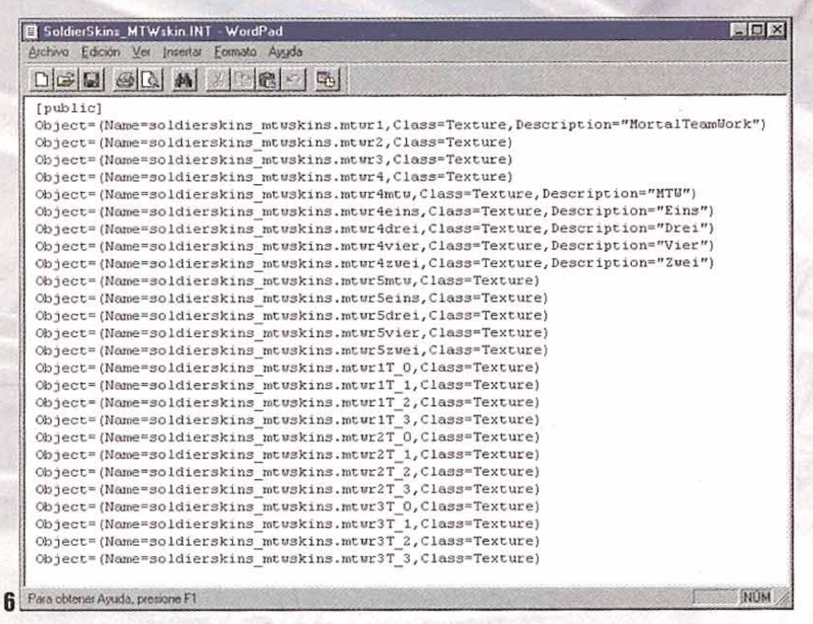
En una imagen recién creada, aplicamos Filtro/Ruido/Añadir Ruido, con las opciones de la Figura 1. Obtenemos La imagen de la Figura 2.



3 4

Aplicamos Filtro/Desenfoque/Desenfoque de movimiento, con las opciones de la Figura 3. Obtenemos una interesante textura metálica como la de la Figura 4.

No podemos negar lo mucho que hemos aprendido. Sin embargo, ante el reto de crear una skin propia, la pregunta natural que surge es: ¿pero, por dónde empiezo? Esto se debe a que la mayor parte de nosotros no estamos acostumbrados a emplear de un modo creativo las herramientas de las que disponemos. Vamos a hacer un sencillo truco para crear empleando «Photoshop» una textura metálica que podremos emplear en skins o niveles. En realidad, lo más importante no es la textura en sí, sino darnos cuenta de que tenemos más posibilidades de las que creíamos.

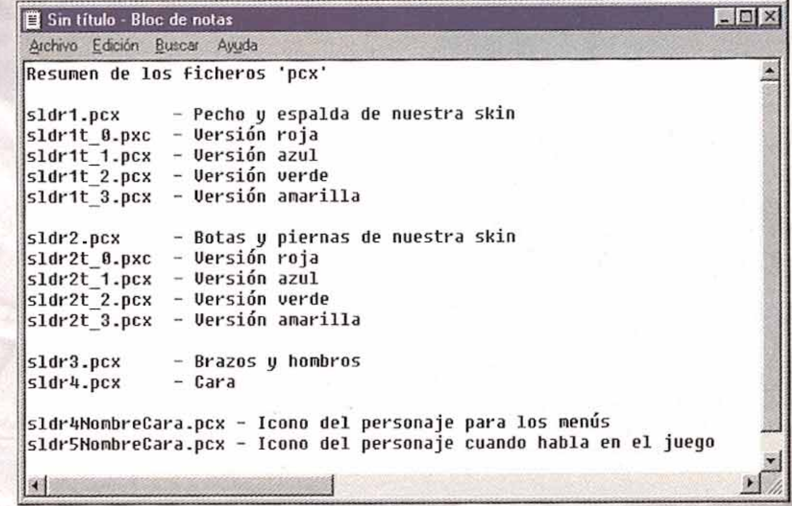


SoldierSkins_MTWskin.INT - WordPad

```
[public]
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr1,Class=Texture,Description="MortalTeamWork")
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr2,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr3,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr4,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr4mtw,Class=Texture,Description="MTW")
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr4eins,Class=Texture,Description="Eins")
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr4drei,Class=Texture,Description="Drei")
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr4vier,Class=Texture,Description="Vier")
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr4zwei,Class=Texture,Description="Zwei")
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr5mtw,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr5eins,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr5drei,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr5vier,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr5zwei,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr1T_0,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr1T_1,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr1T_2,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr1T_3,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr2T_0,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr2T_1,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr2T_2,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr2T_3,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr3T_0,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr3T_1,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr3T_2,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins_mtwskins.mtwr3T_3,Class=Texture)
```

Para obtener Ayuda, presione F1 — NÚM

6



Sin título - Bloc de notas

```
Resumen de los ficheros 'pcx'

sldr1.pcx      - Pecho y espalda de nuestra skin
sldr1t_0.pxc   - Versión roja
sldr1t_1.pcx   - Versión azul
sldr1t_2.pcx   - Versión verde
sldr1t_3.pcx   - Versión amarilla

sldr2.pcx      - Botas y piernas de nuestra skin
sldr2t_0.pxc   - Versión roja
sldr2t_1.pcx   - Versión azul
sldr2t_2.pcx   - Versión verde
sldr2t_3.pcx   - Versión amarilla

sldr3.pcx      - Brazos y hombros
sldr4.pcx      - Cara

sldr4NombreCara.pcx - Icono del personaje para los menús
sldr5NombreCara.pcx - Icono del personaje cuando habla en el juego
```

7

(SoLDieR). En primer lugar, crearemos nuestros cuatro ficheros gráficos de formato .pcx. Además, crearemos las diferentes versiones de nuestra skin. De este modo, un fichero llamado "sldr1.pcx" contendrá el pecho y la espalda de nuestra skin. Sus correspondientes versiones serían "sldr1t_0.pcx", "sldr1t_1.pcx", "sldr1t_2.pcx" y "sldr1t_3.pcx" para los equipos rojo, azul, verde y amarillo, respectivamente.

Las botas y piernas las incluiríamos en un fichero llamado "sldr2.pcx" e incluiríamos también las correspondientes versiones. Los brazos y hombros irían en un fichero denominado "sldr3.pcx" y la cara y los restantes componentes de la skin en otro fichero más: "sldr4.pcx". Sólo quedan dos ficheros. El primero será "sldr4NombreCara.pcx" para un rostro llamado NombreCara y se empleará en los menús. El último, "sldr5NombreCara.pcx" se empleará en el juego cuando el personaje hable. En la figura 7 podéis ver un resumen de los ficheros que emplearemos. Una vez hayamos creado estos ficheros, los importaremos en un fichero .utx empleando el UnrealED y lo llamaremos "SoldierSkins_MiSkin.utx". Debemos salvarlo en el directorio "Textures".

Sólo nos falta crear el fichero .ini. Recordad que es un simple fichero de texto y que debe grabarse en la carpeta "System". Su nombre, cómo no, será "SoldierSkins_MiSkin.int". Podéis ver su contenido en la figura 8.

LOS SIGUIENTES PASOS

Hemos realizado ya un recorrido bastante completo por los skins de «UT». Ya tenemos información suficiente para crear nuestras skins. Aún así, es probable que tengamos que hacer unos cuantos intentos antes de comprender exactamente qué pasos son imprescindibles, de cuáles podemos prescindir y cómo encajan las cosas dentro del juego. Además, hay un aspecto importante que aún no hemos tratado. Los ficheros .pcx de «Unreal Tournament» emplean una paleta de color que debemos conocer, pero eso será otro día. ¡Hasta pronto!

D.V.S.

SoldierSkins_Miskin.int - WordPad

```
[public]
Object=(Name=soldierskins.sldr1,Class=Texture,Description="MiSkin")
Object=(Name=soldierskins.sldr2,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins.sldr3,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins.sldr4,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins.sldr4NombreCara,Class=Texture,Description="NombreCara")
Object=(Name=soldierskins.sldr5NombreCara,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins.sldr1t_0,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins.sldr1t_1,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins.sldr1t_2,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins.sldr1t_3,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins.sldr2t_0,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins.sldr2t_1,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins.sldr2t_2,Class=Texture)
Object=(Name=soldierskins.sldr2t_3,Class=Texture)
```

Para obtener Ayuda, presione F1 — NÚM

8

Por: Penélope Labelle

Décimo sexta reunión de ésta que es vuestra sección. Efectivamente, tal y como el mes pasado anticipábamos, el E3 ha traído pocas sorpresas dentro del mundo de los videojuegos, pero eso es algo que viene sucediendo cada año con más intensidad. Ahora os dejo con vuestra líder de equipo.

Y llegó la calma



Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Llega el verano, el tiempo que todos tenemos para dedicarlo a hacer lo que más nos gusta, en este caso los videojuegos, y las compañías son cada vez más reticentes a premiarnos con suculentos títulos para dichas fechas, salvo honrosas excepciones. Muchos tendremos que esperar a Noviembre o incluso hasta las Navidades para poder disfrutar de títulos con algo de calibre, juegos que llevan anunciando desde hace muchos meses. Y la pregunta es, ¿no sería mejor utilizar la época estival para potenciar los títulos, aprovechando no sólo el fin de las clases o las vacaciones, si no también las pagas extra, los premios por las buenas notas u otros incentivos parecidos? Desde luego, desde la opinión de vuestra líder de equipo, sí.

IDEAS FRESCAS

Hace algunos meses planteamos el tema de ideas nuevas para los géneros que nos interesan, y muchos sois los que habéis contestado, pero algunos los que han tenido la oportunidad de entrar a formar parte de la gloria. El primero es Juan Carlos González, que propone una idea que le anda rondando desde hace tiempo: "Siempre se han trasladado los juegos de mesa «Warhammer Fantasy» y «Warhammer 40000» a ordenador desde el punto de vista táctico, ya que es lo más lógico y fácil. Pues bien, lo que me gustaría es que se hiciera un juego basado en estos wargames desde la vista en primera persona. Creo que sería más fácil trasladar «Warhammer 40000». Al principio se me plantearon varios problemas, como por ejemplo el hecho de trasladar la gran variedad armamentística de este juego, algo que fue solucionado gracias al brillante interfaz de «Half-Life» que dividía las armas en categorías, con lo que estaría resuelto el problema –armas de cuerpo a cuerpo, pistolas, rifles, granadas...–,



DEAD OR ALIVE 2



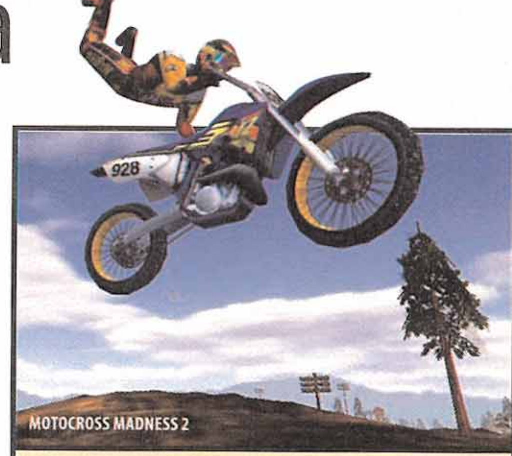
DEAD OR ALIVE 2



SOUL CALIBUR

Acción Frenética

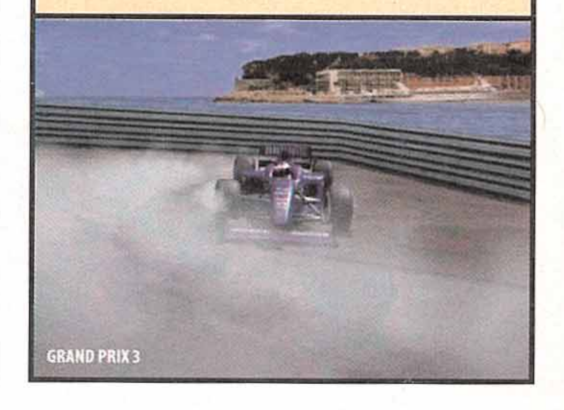
Seguro que todos los amantes de los juegos de lucha estarán un poco molestos por lo poco que se habla en estas páginas de ellos. Pues para que sirva de precedente, vienen a estas páginas dos juegazos de órdago. El primero, y el que más tiempo lleva en el mercado es «Soul Calibur», o cómo llevar hasta límites casi insospechados lo que la consola de Sega puede llegar a hacer. Desde aquí os lo recomendamos, si es que sois afortunados poseedores de una Dreamcast.
El segundo en venir a colación, también para Dreamcast, el excelente, el juego de lucha por antonomasia es «Dead or Alive 2», del cual ya podemos decir que probarlo es tirarse horas y horas pegados a nuestros televisores luchando contra otro oponente humano disfrutando de los diferentes modos de juego que tiene, la impresionante calidad gráfica, los combos de los luchadores, los escenarios... Todo, absolutamente todo es digo de ser elogiado.



MOTOCROSS MADNESS 2

Carrusel Deportivo

Cuando escribía estas páginas, me venía a la mente cuando probé por vez primera «GP2», un programa que vino a demostrar que no estaba todo dicho en lo que a simulación de Fórmula uno se refiere. Pero de eso hace ya casi cinco años, y ha llovido y escampado mucho desde entonces. Incluso, como era de presagiar, muchos otros se atrevieron con la categoría reina del automovilismo, como UBI Soft y su «Grand Prix Racing Simulation» y su secuela, el «Mónaco G.P.R.S.2». Ahora, Microprose y el genial Geoff Grammond están ya ultimando lo que será la continuación de la saga «Grand Prix», con su tercera entrega, del cual ya se están diciendo maravillas. Imagino que, como yo, hay muchos de vosotros que seguro están deseando tenerlo en sus manos y empezar a jugar...
Otro que viene a colación es el mundo del motocross, con su líder indiscutible, de la factoría de Microsoft, «Motocross Madness 2», que promete dejar a la altura del betún a su antecesor, aprovechando para ello las últimas tecnologías de aceleración gráfica, además de una jugabilidad que, según prometen, va estar fuera de toda duda.
Desde estas páginas también queremos hacer un llamamiento al reportaje especial que podéis disfrutar en esta misma revista referente a los juegos de fútbol que han salida hace muy poco, imagino que debido al furor que causa el hecho de que se esté celebrando todavía la Eurocopa de naciones, que comenzó a principios del mes pasado.



GRAND PRIX 3

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*

En la Boca del Volcán

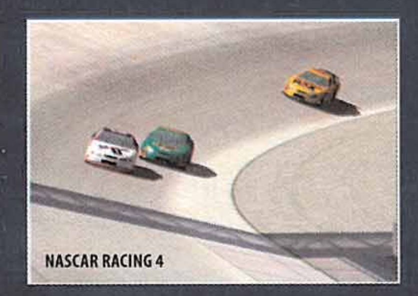
Para empezar con buen pie, deciros que Eidos ha anunciado que a finales del mes de junio ya tendrá listo el esperado «Deus Ex», algo de lo que no estamos del todo seguros, pero que representa para todos los apasionados a los arcades 3D toda una noticia.

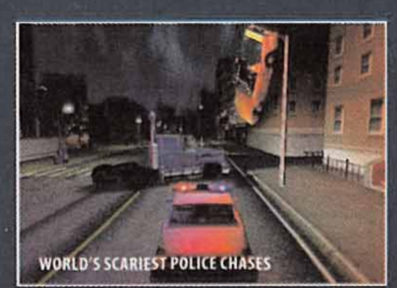
Para los que gusten de disfrutar con las maravillas de «Evolva», sus creadores han firmado un acuerdo con HEAT.NET, el portal de juegos, desde cuya página se puede acceder al juego multijugador de este excelente programa de Interplay. Sierra sigue en sus trece, y nos ha presentado nuevas pantallas de la cuarta entrega de «NASCAR Racing», ambientado, como os podéis llegar a imaginar, en la competición NASCAR que se celebra en los Estados Unidos cada año. Esta vez parece que los chicos de Sierra Studios se lo han tomado en serio, pues tiene una pinta bastante mejorada que en versiones anteriores.

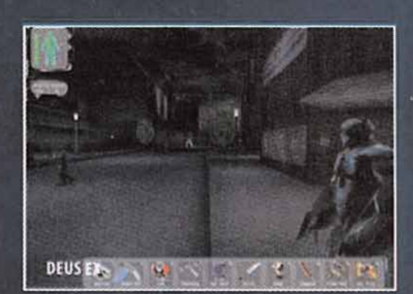
Para aquellos que sigan la carrera de Rage, decirles que se han hecho con una licencia de «Unreal», lo que nos llena de satisfacción, ya que esta compañía, con un engine tan poderoso, es capaz de cualquier cosa, como ya lo han demostrado antes con motores no tan potentes.

«World's Scariest Police Chases» es el título que está preparando Fox Interactive basado en la famosa serie de televisión que lleva el mismo nombre (será famosa en EE.UU., pero aquí, al otro lado del charco, conocida precisamente no es la palabra...) y en la que manejaremos un coche de policía por las calles de una ciudad en busca de "cacos", teniendo para ello varias formas de hacerlo poco comunes.

El próximo mes seguiré informándoos.


NASCAR RACING 4


WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES


DEUS EX

dependiendo del personaje que manejáramos –marine espacial, guardia imperial, eldar, orcos...–. Otro problema sería la IA, lo suficientemente perfecta como para representar la brutalidad de un orco. Pues bien, no hay más que echarle un vistazo al excelente «Aliens Vs Predator». Pero lo que más me preocupa es cómo se podría plasmar de la manera más fiel posible las reglas que dominan en «Warhammer 40K», algo que seguro que se podría hacer de alguna manera –100 puntos de vida, empiezas sin armadura...–."

Bien, esa es la idea de Juan Carlos, que desde luego imaginación no le falta, pero desde aquí me da la impresión que lo que está haciendo es robar un poquito de todos los juegazos existentes y unirlos en un solo juego basado en las reglas de un juego de mesa. ¿Y la originalidad? ¿Sería original un juego basado en partes de otros muchos? No sé, no sé. Quizá debería ser esto sometido a discusión entre todos lectores.

Juanjo Marrodán, por otra parte, dice que un buen argumento sería, "Tú eres un asesino a sueldo y tienes que vivir, yendo a ver a contactos, recibiendo visitas para contratos, y te van mandando misiones y te vas haciendo rico. Compras las armas en una tienda especial y hay policías y grupos especiales que te atacan...". Bien, bien, ¿algo así como «Kingpin»? Creo que con eso ya está todo dicho, aunque no sea tan amplio, sí que sigue más o menos dicho guión.

El mes que viene seguiremos con vuestras aportaciones, y a lo mejor, algún día os sorprende una compañía de programadores para que les elaboréis el guión de un futuro juego.

PROBLEMILLAS VARIOS

Ramón Pérez tiene la duda de si la última actualización de «Unreal Tournament» (según él mismo, la 4.13) funciona bien, ya que le causa problemas y cree que puede ser porque su juego es defectuoso. Pues no, no es defectuoso, pero desde aquí os digo que tengáis mucho cuidado al instalar actualizaciones de juegos bajadas de Internet, porque muchas de ellas no sirven para los juegos que están traducidos a nuestro idioma. Éste es el caso de esa actualización que nos comenta Ramón, ya que únicamente servía para solucionar problemillas con la versión en inglés, y nunca para la española, pues destrozaba los archivos haciéndolos un lío. Es por ello por lo que os digo que miréis bien los archivos de lectura que suelen venir con los parches, porque ahí suele venir para qué versiones e idiomas funcionan. De todas formas, la mejor manera de evitar este tipo de líos es irse al apartado de Multimedia del CD-ROM que acompaña a la revista y mirar las actualizaciones, pues es seguro que las mismas funcionan con los programas que se distribuyen en España.

Vamos ahora con Juan E. (¿¿??) que nos pregunta por qué no hablamos nunca de «Max Payne». ¿Es la primera vez que lees un artículo de la Zona Arcade? Verás, es que hace ya muuuchos meses que venimos hablando de él, incluso dijimos que cambiaron hasta el engine con el que se estaba creando. Te recomiendo que hagas acopio de todas las reuniones para que sepas algo más del mismo, así como de otros de los que también me comentas –«Duke Nukem Forever», «Deus Ex»...–.

Juan también quiere saber si es que torpelandia lo hemos suprimido. Pues no, pero muchos meses, debido al poco espacio del que disponemos, hay otros apartados que se llevan su hueco, como pasó el mes pasado, por ejemplo, con lo que nos comentas o con Carrusel Deportivo, que vuelven, ambos, a su cita mensual con todos vosotros.

Un tal "Pink Floyd", que no el grupo de música, quiere saber si con su Pentium II (no especifica velocidad) con 64 MB de RAM y una tarjeta aceleradora Voodoo3 3000 le irían bien los juegos «Soldier of Fortune», «Shadow Man», «Alien vs Predator», «Devil Inside» y «Driver». Pues suponiendo que tu Pentium II tiene una velocidad de 350 MHz, la verdad es que al máximo de las posibilidades de los juegos que nos comentas no, pero sí que vas a poder disfrutar de lo lindo con una buen calidad y sin parones, si es lo que te interesa saber. Si lo que quieres saber es cuáles son lo más exigentes, pues te diremos que «Soldier of Fortune» y «Devil Inside», pero con tu equipo no deberías tener problemas. Por cierto, los títulos a los que haces referencia deberían formar parte de la juegoteca de todo amante de los arcades 3D; son títulos casi obligados por la extremada calidad que rebosan y por lo divertidos y originales de sus argumentos.

Bien, como todos los meses, el fatídico momento de la despedida ha llegado, así que el designio de los dioses os lleven por el sendero de la luz.

BLOCK DE NOTAS

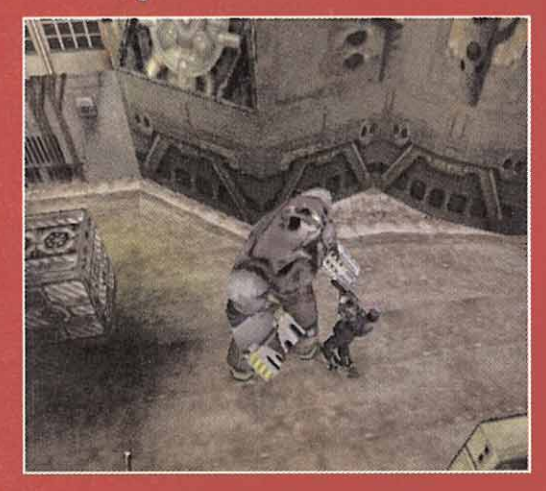
MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA

1.- Unreal Tournament 2.- Quake II 3.- Half-Life

MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO

1.- NBA Live 2000 2.- Rally Championship 3.- Sega Rally 2

Torpelandia

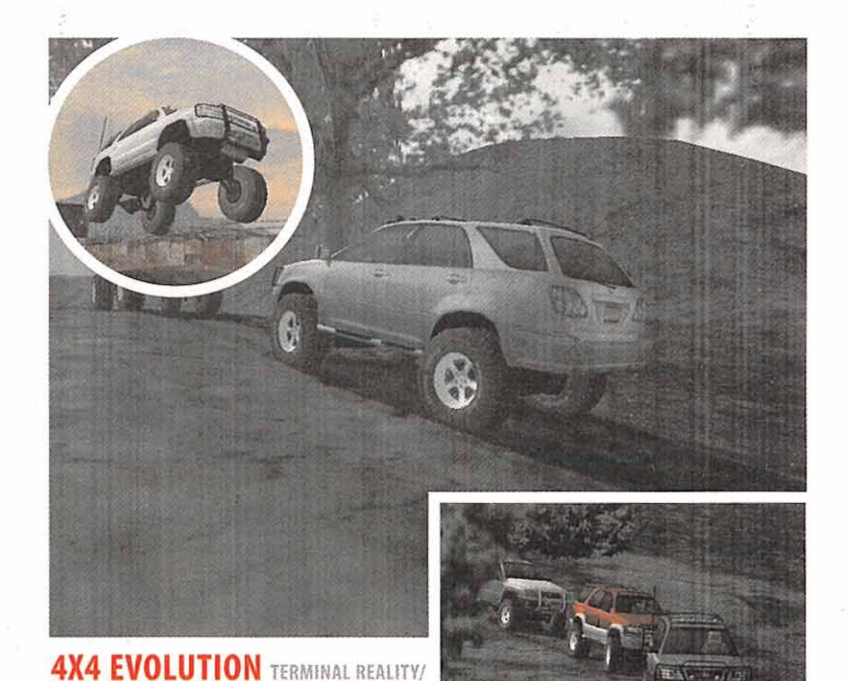


El truco del mes no podía ser para un juego más reciente. Se trata de «Messiah», del que podréis obtener algunos de los trucos que los programadores han incluido en este difícil programa:

Durante el juego, hay que dar a la tecla de ESC y escribir lo siguiente, ni muy rápido ni muy despacio, sino todo lo contrario y sin pausa, para obtener las siguientes ventajas asociadas:

ucantkillme: Modo Dios (sólo para Bob, no para el poseído).
fleshnblood: Desactiva modo Dios.
braindead: Desactiva la IA del programa.
einstein: Activa la IA del programa.
freezecam: Cámara libre.
thawcam: Pone la cámara normal.
toohardforme: Termina el juego.
voodooextreme: Da el bazuca.
softwarebuys: Da granadas.
weldme: Da el Welding Torch.
buzzbuzz: Da el buzzsaw.
boomstick: Da el pumpgun.
rapidfire: Da la machine gun.
slicendice: Da el maimer.
lightmeup: Da el lanzallamas.
cooloff: Da el pak gun.
coolfx: Da el maser.
stickaround: Da el harpoon gun.
lcop: Aparece un policía pequeño.
mcop: Aparece un policía mediano.
hcop: Aparece un policía grande.
rcop: Aparece un riot cop.
guncmndr: Aparece un gun commander.
incharge: Aparece un Domina.
mynightmare: Aparece un armored behemoth.
cantseemyface: Aparece un welder.
illbeback: Consigues munición para las armas.
getsome: Consigues Granadas.

El próximo mes seguiremos dando más trucos sobre este apasionante juego de Shiny.

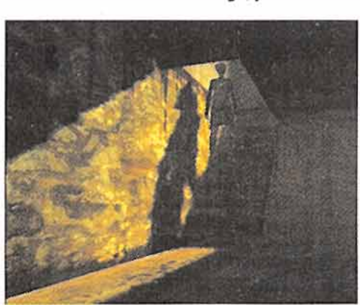


4X4 EVOLUTION TERMINAL REALITY/ GOD/TAKE 2. PC

Uno de los títulos que prometen ser más rompedores en el género de las carreras de coches, en los próximos meses, es «4x4 Evolution», desarrollado por Terminal Reality. El juego combina la velocidad con la espectacularidad de las carreras campo a través, casi en un intento de emulación de algunos rallies, en las que los protagonistas son mástodónticos todoterrenos de última generación. Un especial cuidado al apartado de la simulación física parece convertirse en uno de los más importantes del conjunto, junto a una enorme calidad gráfica que ensalza el realismo del producto.

THE BLAIR WITCH PROJECT (VOL. I, II & III) TERMINAL REALITY/ GOD/TAKE 2. PC

Alejándose bastante de lo que es la habitual línea de producción de Terminal Reality, aparece el que es uno de los proyectos que más rumores han levantado en los últimos meses, sobre todo en Internet. La adaptación de la película más rentable de la Historia del cine –o una de las más rentables desde luego, y todo un bombazo (sobre todo por la fantástica campaña de marketing que tuvo) el pasado año–, «The Blair Witch Project», es ya una realidad, aunque se trate, en la práctica, de una trilogía sólo inspirada en la "leyenda" en torno a la que gira el film. Esta licencia encuentra su base técnica en el engine que se desarrolló para «Nocturne» y lleva toda la ambientación de «The Blair Witch Project» a distintas historias que narran sucesos macabros y misteriosos localizados en el área de Burkitsville. El primer capítulo, dentro de pocos meses.

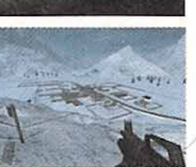






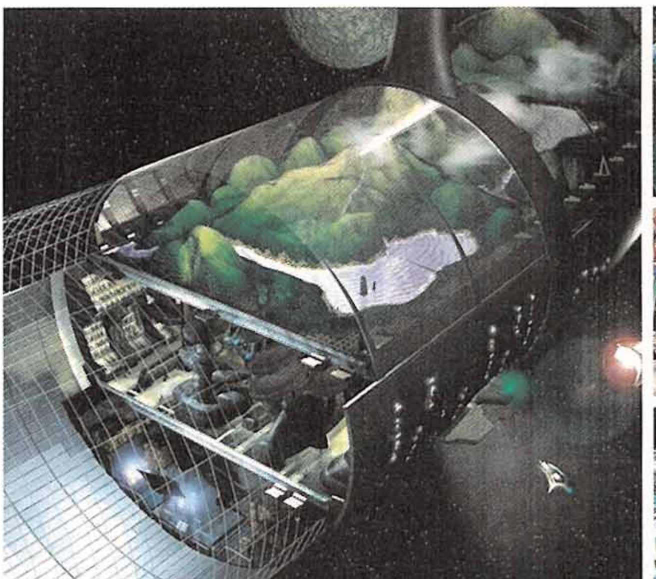
PROJECT IGI EIDOS. PC

El antes conocido como «Im Going In», ha pasado a denominarse «Project IGI», según un anuncio oficial realizado por Eidos poco antes de la celebración del último E3. El juego, uno de los más ambiciosos shooters 3D de última generación, pretende ir mucho más allá de la mera acción. Tanto es así, que sus propios creadores reconocen títulos tan dispares como «Quake», «Hidden & Dangerous» y «Metal Gear Solid» como fuente de inspiración directa para el desarrollo del juego. Una combinación de acción y aventura sería quizá la descripción más aproximada de lo que «Project IGI» quiere llevar a cabo. Veremos los resultados antes de final de año.



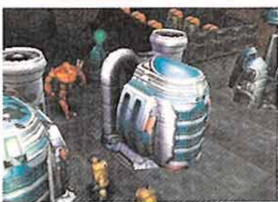






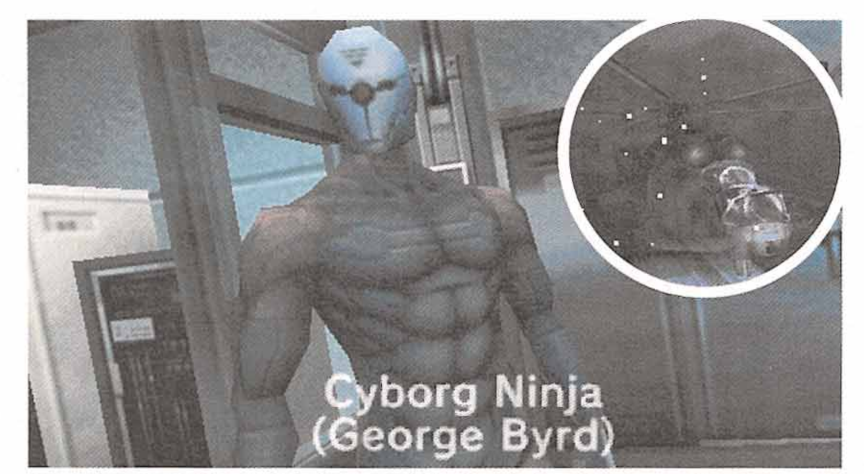


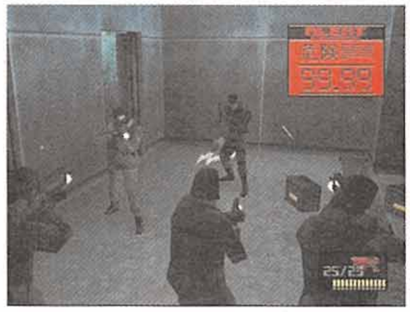




STARTOPIA MUCKY FOOT/EIDOS. PC, DREAMCAST

Tras el desarrollo de «Urban Chaos», un proyecto cuya ambición de diseño y planteamientos iniciales resultó ser mucho más elevada que la calidad del resultado final, Mucky Foot ha presentado un primer esbozo de su nuevo juego, «Startopia». Éste no se queda atrás en cuanto a sus objetivos, en comparación con «Urban Chaos», pues el equipo quiere conseguir integrar estrategia, simulación, acción y hasta algunos toques de aventura en un título que pretende combinar aspectos de juegos que van desde la saga «Wing Commander» o «Frontier», hasta clásicos de la estrategia de combate y gestión de recursos; un original planteamiento y una fantasía desbordante parecen sus notas dominantes.







METAL GEAR SOLID

KONAMI/MICROSOFT. PC La aparición de «Metal Gear Solid», a estas alturas y como un proyecto en desarrollo, parece casi un absurdo, hasta que se aclara que nos referimos a la versión que para PCs lanzará Microsoft en los próximos meses, y que se ha convertido en una realidad más que un rumor, como ocurría con anterioridad al E3. La versión PC de este ya indiscutible clásico de PlayStation, a tenor de lo visto hasta el momento, parece una conversión fiel de todo lo que se pudo contemplar en la máquina de Sony, aunque –a no ser que algo cambie en los próximos meses– con todo lo que de bueno y malo ello conlleva. Esto es que no se vislumbra por ningún lado que los desarrolladores estén llevando a cabo un esfuerzo especial por aprovechar ciertas capacidades de la tecnología actual en el PC. Lo que en otras palabras viene a ser que nos vamos a encontrar con una conversión "directa" del código. Al menos, es «Metal Gear Solid».



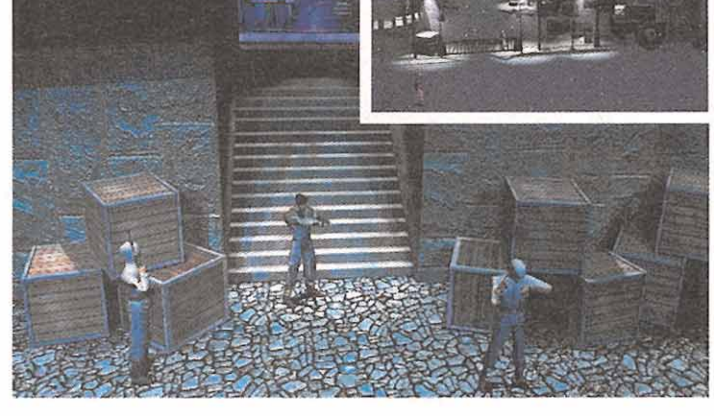




A SANGRE FRÍA

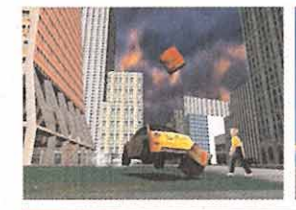
REVOLUTION SOFTWARE. PC, PLAYSTATION Revolution Software ha dejado atrás la tecnología 2D que tan buenos resultados le diera en juegos como «Broken Sword» para adentrarse en los entornos tridimensionales con «A Sangre Fría». Sin embargo, el título no pierde la esencia de lo que los juegos de este equipo de desarrollo siempre han querido aportar al mundo de la aventura: calidad, diversión y desafíos continuos para los amantes del género. «A Sangre Fría» satisfará plenamente todo aquello que los aficionados al género demandan, con una historia absorbente y un sistema de juego innovador y enormemente inmersivo.

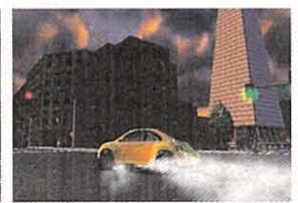
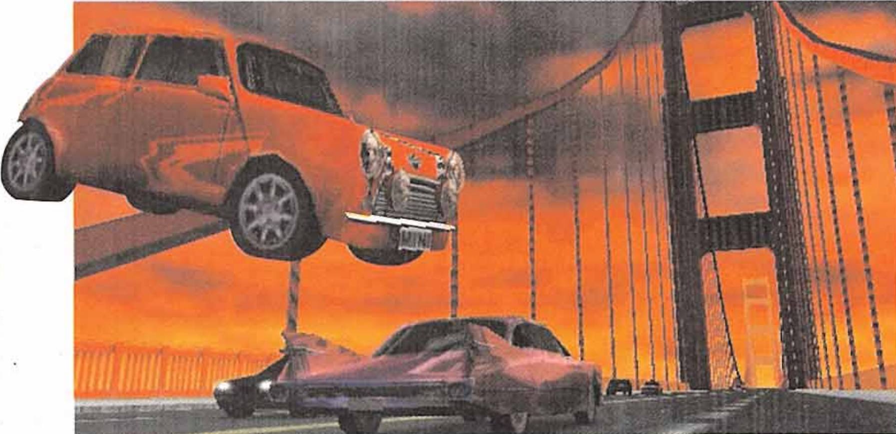


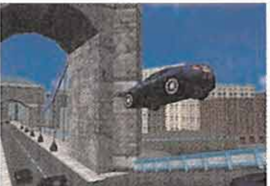
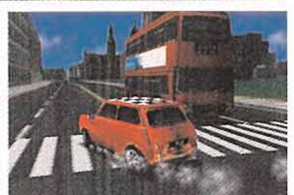


SYDNEY 2000

ATTENTION TO DETAIL/EIDOS. PC, DREAMCAST, PLAYSTATION Eidos ha adquirido los derechos de la licencia de los Juegos Olímpicos de verano al COI, para la realización de una serie de juegos basados en este evento, para los próximos seis años. Y el primer juego, «Sydney 2000», ya está en su última fase de producción, y preparado para ver la luz en los próximos meses, de la mano de Attention to Detail, entre cuyos más recientes desarrollos encontramos juegos como «Rollcage», en sus dos partes. En total, más de treinta y cinco pruebas diferentes compondrán el conjunto de «Sydney 2000», lo que viene a ser el juego basado en las olimpiadas más completo desarrollado hasta la fecha, superando cualquier expectativa en variedad y modos de competición, amén de, a tenor de lo visto, una notable calidad global.

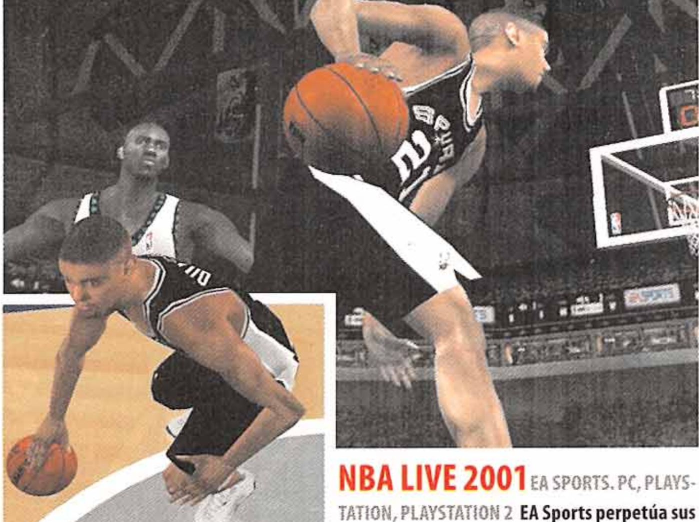


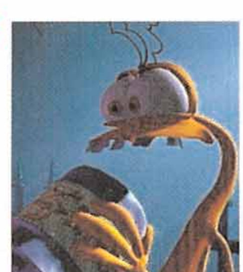
MIDTOWN MADNESS 2

MICROSOFT. PC Tras el enorme éxito de crítica y público que supuso el primer «Midtown Madness», Microsoft no ha perdido el tiempo en aprovechar el tirón de aquel y lanzarse al desarrollo de una segunda parte, que verá la luz este mismo año. «Midtown Madness 2» amplía las posibilidades de disponibilidad de vehículos y circulación por trazados urbanos, que en el juego original se limitaba a la ciudad de Chicago. Técnicamente, además, esta segunda entrega mejora casi todos los apartados de su predecesor, y está preparado para convertirse, de nuevo, en un súperventas.



NBA LIVE 2001

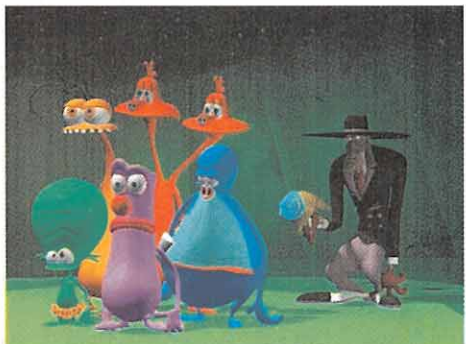
EA SPORTS. PC, PLAYSTATION, PLAYSTATION 2 EA Sports perpetúa sus grandes éxitos deportivos que, antes de final de año, se completarán con el lanzamiento de las ediciones para el 2001 de «NBA Live», el que nos ocupa ahora, y al que se unirán las modalidades de fútbol, fútbol americano, boxeo, golf, hockey... Sin embargo, cualquier juego de «NBA Live» siempre se ha destacado por encima de los demás títulos EA Sports por ser los que más responden al espíritu de la simulación deportiva, y en el que se pone una atención especial a múltiples pequeños detalles que redundan en un realismo realmente exacerbado. «NBA Live 2001» no va a ser una excepción, y a varios meses de su lanzamiento ya presenta un aspecto realmente excepcional, pese a lo primitivo de las versiones actuales.

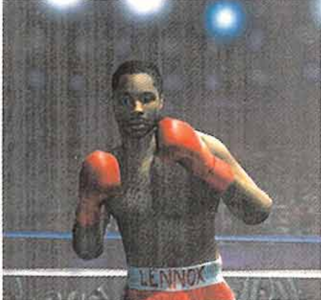
STUPID INVADERS

UBI SOFT. PC, DREAMCAST Presentado por primera vez en el pasado ECTS, «Stupid Invaders» tiene todo lo necesario para convertirse en un éxito entre los aficionados a la aventura. Su acabado gráfico, con un estilo a caballo entre el cómic y la película de animación, su alto nivel de diversión, su toque surrealista y una calidad global realmente elevada, pueden conseguir que «Stupid Invaders» atraiga, además, a un gran número de usuarios que, forzosamente, no han de ser puristas del género. Mucha atención a este título porque huele a triunfador.











KNOCKOUT KINGS 2001

EA SPORTS. PLAYSTATION, PLAYSTATION 2 Si antes traíamos a colación la versión 2001 de un clásico de la línea EA Sports como «NBA Live», aunque con menos años de existencia y limitado al ámbito de las consolas, el boxeo, según Electronic Arts, llegará a una nueva entrega en «Knockout Kings» a finales de este año, con la particularidad de servir de "laboratorio" a nuevas tecnologías en las que la compañía está poniendo un interés muy especial (léase PlayStation 2), para lo que no han dudado en recurrir a auténticas figuras del boxeo profesional, a los que están recreando unos alter ego virtuales que casi son más reales que los deportistas de carne y hueso, y que simularán en la pantalla todas las cualidades deportivas que adornan a los citados boxeadores. La calidad de las primeras imágenes salta a la vista. Los resultados finales, aún están por ver.

EL RETO



Tras varios meses de descanso, retomamos uno de los apartados más esperados. Si recordáis, el primer Reto pendiente consistía en encontrar al escritor Terry Pratchett, creador de las novelas de MundoDisco, dentro del juego del mismo nombre. Como podéis observar en la pantalla adjunta, aparece al final del juego, entre la multitud de la plaza que observa el combate con el dragón. Tan sólo un aventurero, Guillermo Domingo, de Valencia, ha sido capaz de localizarlo.
Algo parecido ha ocurrido con el famoso Reto que os proponía descubrir el significado del quinto capítulo del juego «The Curse of Monkey Island», bautizado con el nombre de "El Beso del Mono-araña". Muchos aventureros se han roto la cabeza para hallar la clave. Antonio Caneda, de Sevilla, cree que se debe a que, en su cita con los contrabandistas, Guybrush se sube a la lámpara de araña, como un mono, y se abraza a ella, emulando un beso. Víctor Sierra es mucho más científico: si un mono tiene dos patas, un mono de tres cabezas debería tener seis, como una araña. Lo del beso se refiere a que Guybrush debe tener una altura mínima para entrar en la atracción, que se corresponde con los morros del mono, es decir, el metafórico beso.
Se trata de una deducción muy bien pensada, pero las arañas tienen ocho patas, no seis... La solución es mucho más simple. El capítulo se llama así, sencillamente, en homenaje a una película de 1.985 protagonizada por William Hurt y Raúl Juliá, nominada a cuatro Oscars. ¿Su nombre? «El Beso de la Mujer Araña». La relación entre el juego y la película no está clara, pues el film trata de dos hombres que están presos en una cárcel de Sudamérica, y uno le cuenta al otro fragmentos de viejas películas, para evadirse de la realidad. Quien descubra una relación más profunda, que no dude en contárnoslo. Víctor Núñez, de Barcelona, ha sido el único aficionado que ha descubierto la solución. Una cerrada ovación para los ganadores...
Los retos deben cumplir dos requisitos: que se basen en juegos conocidos, y que no se vean a simple vista. Así, Braulio Conde, de Huesca, os propone que descubráis cómo se llama un ser vivo no inteligente que aparece en los juegos «Maniac Mansion», «Indiana Jones y la Ultima Cruzada», y «Day of the Tentacle». Lo de "no-inteligente" se refiere a que es un personaje con el que no puedes hablar, pero sí es un ser vivo.
Roberto Carbajosa os plantea otro Reto más sutil, presente en el inevitable «The Curse of Monkey Island», donde se hace una crítica velada al juego «Myst». Las preguntas son: ¿Qué personaje hace una crítica de dicha aventura, y cuál es la frase que lo demuestra?


STUPID INVADERS


MYST III: EXILE

Futuros Reencuentros

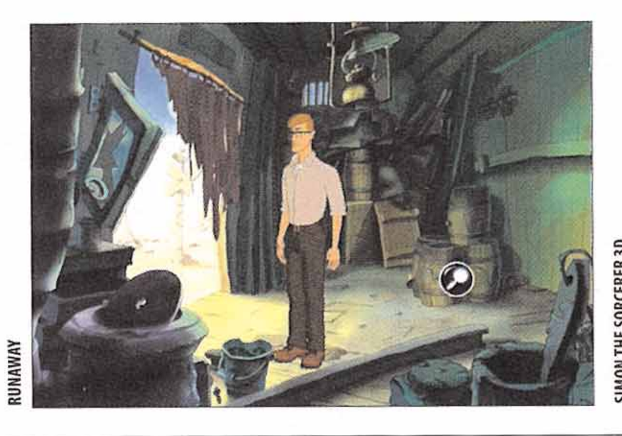
La publicación de «Monkey Island IV» es, sin duda, una grandiosa noticia para los aficionados a las aventuras. Pero un género no puede sobrevivir con un único título. Afortunadamente, durante los próximos meses vamos a poder asistir a la presentación de un buen puñado de juegos de gran calidad, como nunca se había visto en los últimos tres o cuatro años. Id, pues, preparando el saco sin fondo y la indumentaria adecuada, porque son muchos los lugares que tendremos que visitar antes de que acabe el año.


STUPID INVADERS

El anuncio de una nueva aventura gráfica siempre es motivo de alegría y fiesta desenfrenada aquí, en El Club de la Aventura. Para todos, menos para uno de nuestros miembros más respetados. Cada vez que oye el nombre de un nuevo título, comienzan a entrarle sudores fríos, y el tic nervioso en el ojo izquierdo se le acelera de forma descontrolada. Cuando se enteró de la publicación de «Runaway» y «Simon the Sorcerer 3D», estuvo tres días sin dormir; al oír que «Monkey Island IV» estaba en desarrollo, literalmente, se desmayó. Ahora estamos echando a suertes quién le dice que también han sido anunciados «Myst III: Exile», «Myst Dimensions» y «Stupid Invaders». Hablamos, cómo no, de nuestro sufrido Amadeus, el sastre del Club. Él se encarga de diseñar los trajes que vamos a vestir para visitar las futuras aventuras. El pobre Amadeus anda como loco cosiendo pañuelos de pirata, pantalones bombachos y parches oculares, para completar los 7.458 trajes de pirata que ya tiene encargados. Menos mal que casi ha terminado los centenares de trajes de mago para aquellos que se decidan a visitar la tercera aventura de Simón, aunque ahora tendrá que añadir unas cuantas vestimentas de explorador para los nuevos capítulos de «Myst», y los inevitables disfraces de alien para el sorprendente «Stupid Invaders». Es una suerte que «Runaway» sea una aventura contemporánea y cualquier pantalón vaquero nos sirva para salir del paso...

LOS ESTRENOS

A nadie se le escapa que «Monkey Island IV» es el título más esperado. José Martínez de Jumilla (Murcia), ya lo ha votado para la lista de Las Mejores del Momento... ¡y eso que LucasArts sólo ha mostrado unas pantallas! Sin embargo, hay otras aventuras que prometen el mismo nivel de satisfacción. Las más inminentes son «Runaway», de la compañía española Péndulo Studios, y «Simon the Sorcerer 3D», de Headfirst. No hay nada nuevo que decir sobre ellos, que no hayáis leído en los avances de anteriores números. El retraso de «Runaway» se debe a que Péndulo está implementando una nueva técnica gráfica que permiten añadir la sensación de profundidad en los tradicionales gráficos 2D. Los personajes se están retocando a mano para obtener un efecto similar a las películas de dibujos animados que utilizan personajes 3D en ciertos planos, como el robot de "El Gigante de Hierro". Gráficos con una resolución de 1024x768, 30 minutos de secuencias animadas, continuos cambios de panorámicas, un nuevo sistema musical inteligente, y la calidad argumental demostrada en «Hollywood Monsters», convierten a «Runaway» en candidata a convertirse en una de las mejores aventuras gráficas de la historia.
Frente a la completa reestructuración de las dos dimensiones que plantea el anterior título, Headfirst ha optado por el motor de «Prince of Persia 3D» –excluyendo los combates y las secuencia de acción–, para ofrecer la tercera parte de «Simon the Sorcerer» en un entorno 3D generado en tiempo real. Pese a que las posibilidades técnicas de este motor son excelentes –texturas de 32 bit, filtro trilineal, Mipmapping, luces en tiempo real, etc.–, sigue pesando sobre el nuevo diseño el uso de unos personajes excesivamente cuadriculados, que no importará a los amantes de las buenas historias, pero que puede echar para atrás a los nuevos jugadores que se acercan por vez primera al género. Por lo demás, «Simon the Sorcerer 3D» promete más de 30 horas de juego y 10.000 líneas de diálogo, decenas de entornos diferentes, más de 50 personajes, y toda la emoción y dificultad de los anteriores capítulos. Su lanzamiento está previsto para finales de junio.
Los que prefieran las aventuras renderizadas, en el primer trimestre del 2 001 podrán disfrutar del retorno de un mito: «Myst III: Exile». Se trata de la continuación oficial de la saga, con una aspecto estético muy similar a «Myst» o «Riven», sus predecesores, pues seguirá utilizando gráficos renderizados de una calidad sobrenatural, aunque ahora podremos disfrutar de una vista libre de 360 grados, que aumentará la capacidad de exploración y la sensación de "estar allí". El protagonista será un malvado villano que ha visto cómo su mundo ha sido devastado por Sirrus y Achenar, y ahora tratará de vengarse de Atrus y su familia. El juego incorporará 5 nuevas eras para explorar, actores reales, y los habituales acertijos que convirtieron a su primera parte en el juego más vendido de la historia. Lo más sorprendente de todo es que «Exile» no va a ser realizado por Cyan, sino por Presto Studios. Esto no tendría nada de extraño –al fin y al cabo, son muchas las compañías que venden los derechos de sus obras–, si no fuese porque Cyan está realizando su propia versión de la saga. Se llamará «Myst Dimensions», y no es más que la enésima reedición de «Myst», pero con un nuevo motor 3D que permitirá usar gráficos tridimensionales en tiempo real con todo tipo de efectos, luces y cambios atmosféricos. Para atraer a los viejos jugadores, también se


RUNAWAY



SIMON THE SORCERER 3D

añadirá una nueva Era con nuevos puzzles y personajes. «Myst Dimensions» estará en las tiendas las próximas navidades.

Por último, nos queda hablar de «Stupid Invaders» de Ubi Soft, uno de los títulos más prometedores. Las pantallas adjuntas engañan un poco, pues parece una película de dibujos renderizada, pero su interactividad es similar a juegos como «Day of the Tentacle», en quién está inspirado. De hecho, sus programadores reconocen que decidieron realizar «Stupid Invaders», por la simple razón de que echaban de menos las aventuras clásicas de LucasArts.

El argumento nos pone en la piel de cinco estrafalarios aliens –Gorgeous, Candy, Stereo, Etno y Bud– que se estrellan accidentalmente en la Tierra, y son perseguidos por el no menos desquiciado doctor Sakarine, obsesionado con someterles a todo tipo de experimentos. Manejando a los cinco aliens por separado, habrá que encontrar la forma de escapar del científico loco, al mismo que tiempo que se resuelven todo tipo de acertijos y situaciones desquiciantes. Con más de 150 localizaciones y 50 personajes, «Stupid Invaders» aparecerá para PC y Dreamcast en el mes de septiembre.

Antes de otorgaros la palabra, sólo me queda matizaros algunos rumores de anteriores reuniones: Nuestro espía Penumbra nos certifica que la aventura de ciencia-ficción que Tim Schafer, el creador de «Grim Fandango», estaba desarrollando, había sido patrocinada por LucasArts, por lo que ahora que Tim ha abandonado la compañía, no está tan claro que vaya a continuar con esta idea, aunque sí es seguro que está trabajando en un proyecto secreto. En cuanto a la nueva aventura de Sierra, ésta se ha convertido en un juego de rol, por lo que, de momento, no se avecinan nuevos lanzamientos de la mítica compañía. Y es que no todo pueden ser buenas noticias...

EL ALIEN MARCHOSO

Las novedades de la feria E3 han copado las reuniones de los dos últimos meses, reduciendo vuestra participación. No os preocupéis, pues vuestras aportaciones serán las protagonistas a partir del mes que viene. Para ir abriendo boca, vamos a ayudar a Neus Llop a reconciliarse con su abuelo, en «The Feeble Files». Para obtener la herencia, debes coger el periódico viejo del cuartel secreto de Metro Prime, y uno nuevo del kiosco. Como no tienes dinero, el dependiente te pedirás que se lo devuelvas. Entrégale el viejo y así podrás quedarte con el nuevo, repleto de anuncios. A continuación, ve al callejón, coloca los anuncios encima de las cajas del muro, y utiliza el spray en el símbolo. Pon encima el documento y, con el molde recién obtenido, regresa al panteón familiar. Al usar el documento en el símbolo borrado, el abuelo de Feeble te entregará tu herencia: un destornillador y una tarjeta de la chatarrería. Qué generoso...

No hay espacio para más. ¡No faltéis a nuestra próxima cita!

El Gran Tarkilmar

Escape From Monkey Island

INFORME II





En el tiempo que falta hasta la publicación de «Monkey Island IV», iremos realizando varios informes para que estéis al día sobre las novedades que se producen. La primera cosa que hay que aclarar es que, en contra de lo que LucasArts anunció en un principio, no se trata de una aventura 3D en tiempo real, pues empleará fondos renderizados en 2D y personajes en 3D, exactamente igual que «Grim Fandango». Esto tranquilizará a los fans que temían que los gráficos no estuviesen a la altura, pues los fondos en 2D garantizan un elevado nivel de detalle. Sembrará polémica, eso sí, el cómico e infantil aspecto de los piratas, con unos abultados michelines que los asemejan a unos barriles con patas.

El juego se manejará mediante el teclado: los cursores mueven al personaje y, mediante otras teclas, se examinan, cogen y utilizan objetos. Para descubrir estos últimos, Guybrush girará la cabeza según se desplace por la pantalla. Si hay varios objetos cercanos, aparecerá una lista con todos ellos, para seleccionar el adecuado.

El inventario será completamente en 3D: los objetos se situarán en un círculo que irá rotando al pulsar las flechas izquierda o derecha, para acceder a ellos.

LucasArts sigue manteniendo en secreto el argumento. La historia transcurrirá en cuatro islas: Monkey, Melee, Lucre y Jambalaya. Retornarán muchos de los viejos personajes, como la calavera Murray, Stan, Meathook, la hechicera Vudú, Otis –el prisionero del aliento de menta–, Carla –la espadachina de la Isla Melee–, o el camarero del Bar Scumm. También volverán los duelos a insultos, pero en lugar de utilizar espadas... ¡se realizarán mediante pulsos!

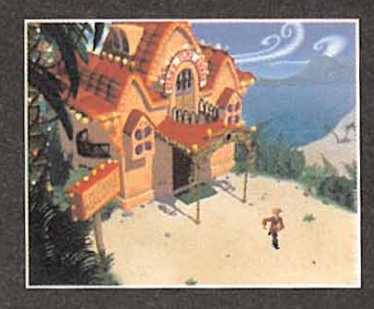
Uno de los aspectos más criticados de la tercera parte fue el soso –más bien inexistente– final. Parece ser que el de este cuarto capítulo es mucho más largo y gratificante y, atención... ¡abierto a una continuación! También se rumorea que, por vez primera, podremos controlar a la gobernadora Marley, aunque esto último no ha sido confirmado.

Teniendo en cuenta que los creadores del juego, Michael J. Stemmle y Sean Clark, también diseñaron «Sam & Max», las primeras crónicas que nos llegan de la feria E3 indican que se trata del capítulo más divertido, plagado de situaciones graciosas y puzzles alocados.

Ya estamos deseando probar la ansiada demo jugable para comprobarlo por nosotros mismos...

ULTIMA HORA: Según nuestro espía Penumbra, Michael Land, el compositor de la música de «Monkey Island» y «The Dig», entre otras muchas, ha abandonado LucasArts. La música de estos juegos es parte esencial de su personalidad, por lo que la noticia es algo tan grave como si se anunciase que John Williams no compondrá la música del Episodio 2 de «Star Wars». Al parecer, Michael Land podría terminar las melodías de «Escape from Monkey Island» antes de marcharse, pero no está confirmado. Un juego de «Monkey» sin su música, seguro que no sería lo mismo...

La opinión de los expertos



Pese a que, en la reunión del pasado mes, «Gabriel Knight III» se quedó a escasos puntos de superar a «Grim Fandango», en esta ocasión ha perdido algo de fuelle, descendiendo un puesto, en favor de «The Curse of Monkey Island». Por la simple ley de la balanza, si algo sube, es que algo tiene que bajar, y así, tras infinidad de meses en las listas, «Hollywood Monsters» nos ha dicho adiós. Esperemos que «Runaway» se publique lo antes posible, para que pueda vengar semejante afrenta...

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Gabriel Knight III
- Broken Sword II
- Discworld Noir

TOP 5

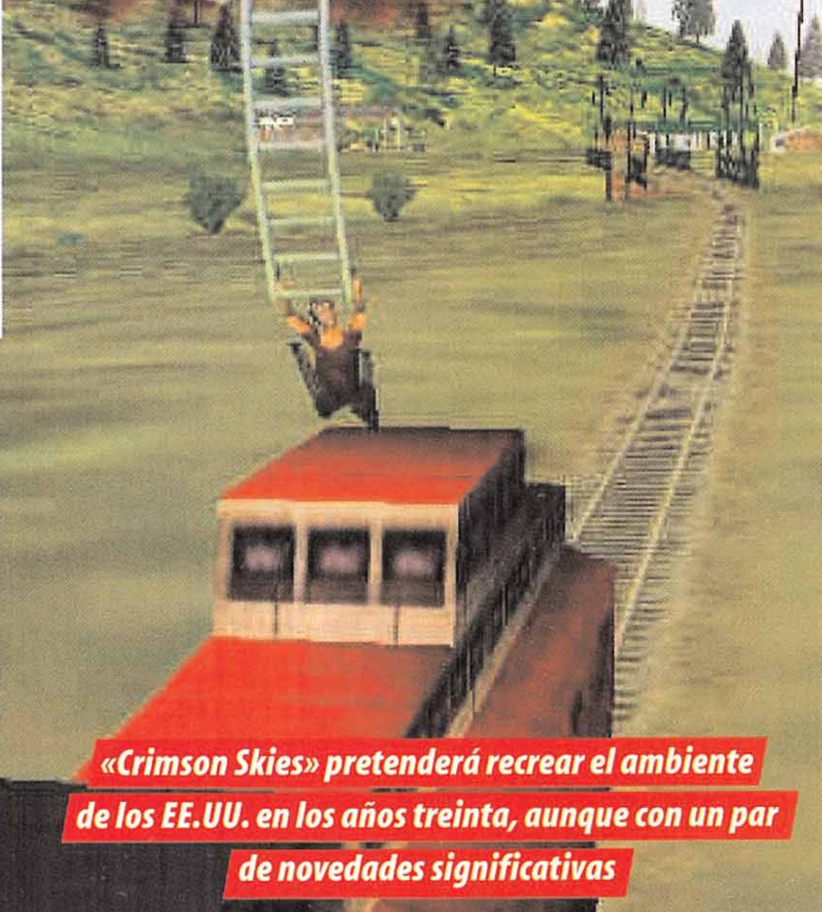
- Monkey Island II
- The Curse of Monkey Island
- Day of the Tentacle
- Broken Sword
- Gabriel Knight III

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:

CARTAS: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es





Crimson Skies

Estamos en el año 1937. La Gran Depresión económica ha provocado la división de los EE.UU. en varios estados independientes que pugnan por imponerse los unos sobre los otros. El cielo de Norteamérica se ha convertido en un gigantesco campo de batalla, plagado de zeppellins que transportan mercancías y viajeros, de piratas que buscan su oportunidad, y de pequeños ejércitos aéreos que tratan de mantener el orden.

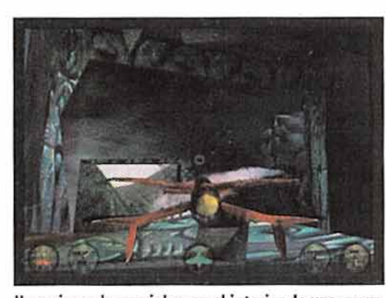
«Crimson Skies» pretenderá recrear el ambiente de los EE.UU. en los años treinta, aunque con un par de novedades significativas

Piratas en el aire

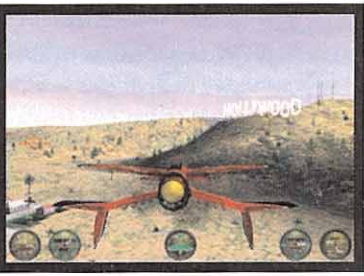
"Queríamos hacer un juego en el que la gente se pudiera sentir como un héroe de película, en el mejor sentido de la palabra, en el más clásico", dice John Howard, jefe de diseño de «Crimson Skies». "No un héroe como Bruce Willis, sino uno como Cary Grant, Humphrey Bogart o John Wayne...". Este juego, a caballo entre la simulación y el arcade, tratará de recrear el ambiente de los años treinta en los Estados Unidos, pero cambiando ligeramente algunos elementos, por ejemplo, la propia Historia. De entrada, nos encontraremos en un país enfrascado en una guerra civil con múltiples frentes y bandos, que además, en vez de haber emprendido la revolución de la industria del automóvil, ha realizado una especie de "revolución aérea". Los viajeros y las mercancías se trasladan de un lado a otro en enormes zeppellins, y los aviones que nos vamos a encontrar no tienen nada que ver con lo que uno piensa que era un avión en aquellos años treinta.



Uno de los muchos dirigibles que recorren el cielo de los EE.UU. en los años treinta.

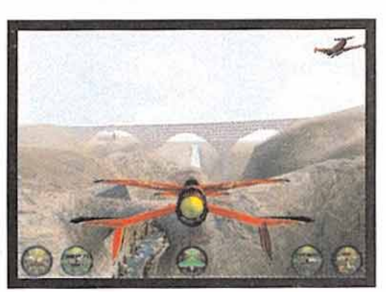


Un arriesgada maniobra en el interior de una cueva en la montaña.



Algunas veces tendremos que combatir en escenarios que nos resultarán familiares.

El juego, de esta forma, conseguirá un curioso equilibrio entre la recreación de un periodo histórico muy atractivo y la ciencia-ficción pura y dura. Y lo conseguirá a todos los niveles. Tanto en el de la propia historia que rodea el juego, como en el diseño de los aviones y los otros vehículos. Los aviones, por ejemplo, recuerdan levemente a los cazas de la Segunda Guerra Mundial, y decimos levemente, porque de entrada la hélice está en la parte de atrás, y el timón de cola está en la parte posterior. Los aviones parecen demasiado rápidos, y disparan unas balas y unos misiles que más que de los años treinta parecen haber salido de la ametralladora de «Terminator».



En medio de la tormenta, nuestra escuadrilla se dirige a cumplir una misión.

UN VIAJE POR LOS EE.UU.

El juego estará estructurado en una especie de campaña, con los clásicos capítulos correspondientes a cada misión. Durante la campaña, tendremos que luchar en diversos escenarios que enseguida nos resultarán familiares: Hollywood, El Gran Cañón, Manhattan o Hawai, son sólo algunos ejemplos de los paisajes de los que podremos disfrutar en «Crimson Skies».

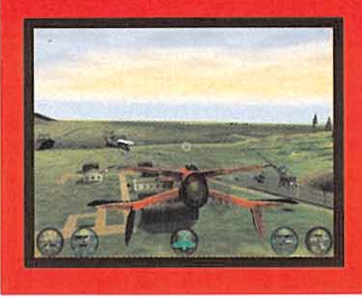
Las situaciones en las que nos veremos envueltos tampoco se quedan atrás. En medio de enormes tormentas, ya sea de noche o de día, tendremos que derribar zeppellins, rescatar a compañeros de trenes en marcha, volar por debajo de puentes o en el interior de

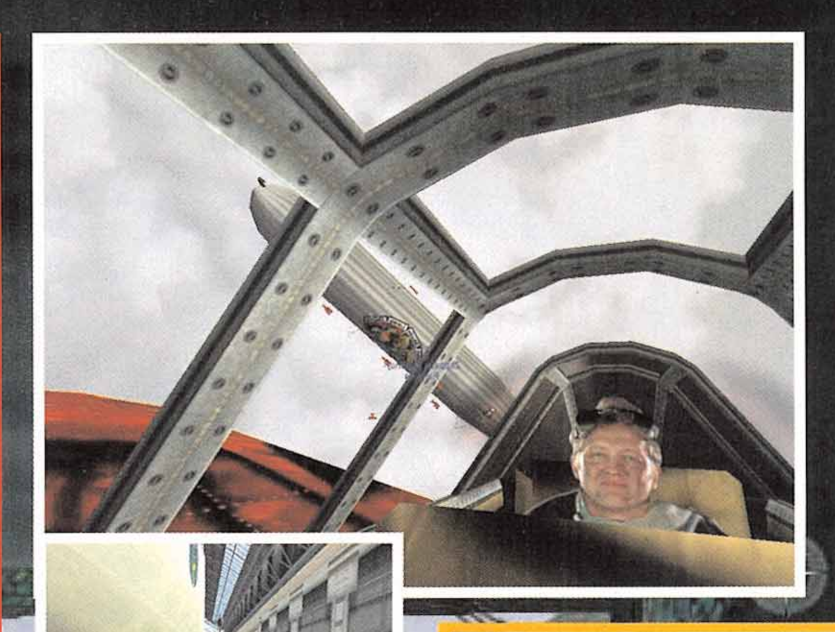
A ritmo de jazz

Éste será uno de los elementos del juego que pretenda recrear todo el encanto de los años treinta en Norteamérica: la banda sonora. De entrada, en la pantalla de menú empezará a sonar la famosa melodía de Glen Miller, «En forma», pero es que luego, en medio de los combates aéreos más encarnizados y de las piruetas más increíbles, podremos disfrutar –por encima del fragor de la batalla– de distintas piezas clásicas de jazz que darán un nuevo sentido al "ritmo" de los combates aéreos en «Crimson Skies».













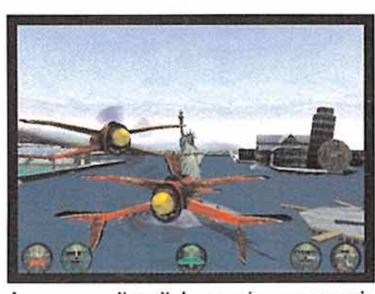
Más rápidos, más potentes, más duros







Serán lo mejor del juego: los aviones. Son espectaculares, rápidos, potentes, y realizarán maniobras impensables con uno de aquellos biplanos del Barón Rojo, por ejemplo. No perderán velocidad casi nunca, ni siquiera cuando realicen un ascenso vertical, y encima estarán armados hasta los dientes. Potentes ametralladoras, misiles, etcétera... Y todo en un avión que sólo tiene una hélice. Increíble...



Aunque parezca Nueva York, no es más que un escenario de los que se pueden ver en los estudios de Hollywood.

aeródromos cerrados, explorar cuevas misteriosas o enfrentarnos a escuadrillas de aviones y de helicópteros. Y todo esto sin bajar del avión, claro. Para ayudarnos contaremos con una serie de compañeros que formarán parte de nuestra escuadrilla, aunque es mejor que no confiemos mucho en ellos, normalmente sólo servirán para entretener a los cazas enemigos, y no durante mucho tiempo.

Los creadores del juego no han querido hacer un simulador de vuelo, tal y como explica John Howard: "no estábamos intentando hacer un juego realista, pero tampoco uno de esos arcades "de dibujos animados". Hemos buscado una zona intermedia en la que los aviones, sin dejar de ser aviones, sean más poderosos y más intuitivos a la hora de pilotarlos, para que el jugador sólo tenga que concentrarse en ser un héroe."

En «Crimson Skies», efectivamente, no habrá una interminable lista de teclas para manejar cada instrumento del avión. Aquí las cosas serán mucho más fáciles; el avión no será un fin, sino sólo un medio de ir superando las misiones. Eso sí, un medio muy atractivo. Lo que más llama la atención, precisamente en este sentido, es la potencia del avión, que permitirá hacer maniobras insospechadas, totalmente imposibles si los programadores se hubieran decidido a aplicar con más rigor las leyes de la Física.

GRÁFICOS TODO TERRENO

«Crimson Skies» será un juego muy adictivo y emocionante. A ello contribuirá, sin duda alguna, la increíble velocidad a la que se desarrollará la acción, la variedad de los escenarios y misiones, y el apartado gráfico y sonoro, que por lo que hemos podido ver, merecerá ser destacado especialmente. Los gráficos serán una de las facetas más notables del juego, tanto cuando estemos en las alturas, como cuando decidamos dar un paseo a ras de tierra. En las ciudades, si uno es capaz de leer rápido, se podrán ver hasta los carteles, además de la multitud de cámaras que se pueden seleccionar normalmente en este tipo de programas.

La pena es que el juego está en inglés, y sería muy triste que finalmente no lo tradujeran porque muchas de las misiones perderán encanto si no se entiende lo que esté pasando alrededor y lo que estén diciendo los compañeros de la escuadrilla por la radio.

Un juego, en resumidas cuentas, que tendrá los elementos precisos para satisfacer cualquier paladar: una historia y un diseño muy cuidados y atractivos, y un desarrollo técnico que no decepcionará en absoluto.

L.E.C.

El juego sacrificará algunos de los elementos "más realistas" de los simuladores, en pro de una mayor jugabilidad y de una buena dosis de acción en los combates

Homeworld Cataclysm

Un nuevo enemigo acecha la tranquilidad conseguida. Nuevas tecnologías y nuevas razas son ahora el objetivo de las gentes de Hiigara

La batalla continúa

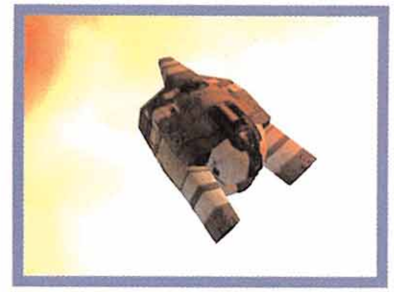
Pronto estará disponible una ampliación de «Homeworld», que incorporará algunas novedades, conservando la base y el argumento del original. El cataclismo empieza con el descubrimiento de una sonda que promete reabrir un mal antiguo. La acción nos sitúa 15 años después de la victoria en «Homeworld» que nos devolvió a Hiigara. Ahora nuestra tierra está amenazada por una nueva fuerza del mal, a la que tendremos que hacer frente.



Una nueva historia necesita de nuevas "armas" para recorrerla, por eso las incorporaciones a esta ampliación son numerosas. Lo primero que se ha retocado es el interfaz gráfico, ahora más vistoso, con nuevos sonidos, pero lo verdaderamente importante, es decir, las opciones, no han variado.

Ya dentro del juego, nos encontraremos con 17 nuevas misiones para un solo jugador que se añaden a las que ya teníamos. Además, dispondremos ahora de cuatro razas, ampliando en dos las que ya existían en el original. Ciertamente, parece que en este apartado no se están esforzado demasiado, a juzgar por lo visto en una versión no finalizada del mismo. El diseño de las naves de estas nuevas razas parece estará mucho menos pulido que el de las dos ya presentes. Si además tenemos en cuenta que después de unos cuantos meses la tecnología de gráficos ha avanzado, resulta que cuando se hizo el original se tuvo que poner más empeño para el diseño de gráficos que ahora, y sin embargo el resultado está siendo por el momento más pobre. Los escenarios, por el contrario serán menos estáticos, permitiendo en ciertos momentos disfrutar de efectos especiales. Tanto a éstos como a las naves se les están añadiendo sombras que aumentarán el realismo.


El diseño de las naves ya existentes, como se aprecia en esta imagen, se conservará intacto.


Dos nuevas razas se unirán a las dos ya existentes en el programa original.

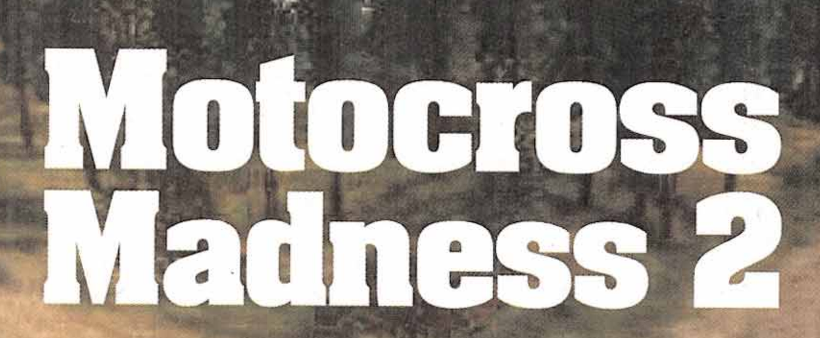
Las nuevas tecnologías también entran en juego en «Cataclysm», ya que se incorporarán algunas que nos permitirán hacer frente a nuestros enemigos. Dentro de esta mejora está el hecho de que ahora tendremos la posibilidad de pasar con una nave por un campo enemigo sin ser descubiertos, ya que se podrá "disfrazar" nuestra nave con el aspecto del contrincante.

Los sonidos no parece que vayan a sufrir modificaciones, partiendo de que ya teníamos un sonido espectacular, ahora sólo dispondremos de efectos especiales nuevos que se accionarán mediante la inteligencia artificial de que estaba dotado este mecanismo.

No podemos decir que se estén modificando en exceso los aspectos generales del juego, sino que, realmente, «Cataclysm» incluirá nuevos desafíos, contando con la ineludible jugabilidad del original, por supuesto.

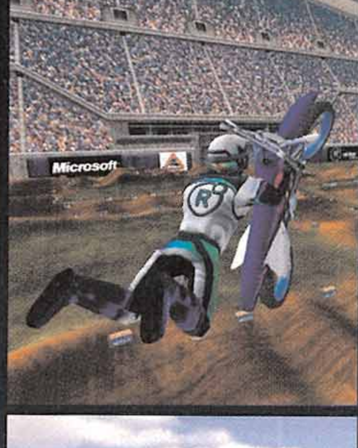
P.L.L.

Motocross Madness 2



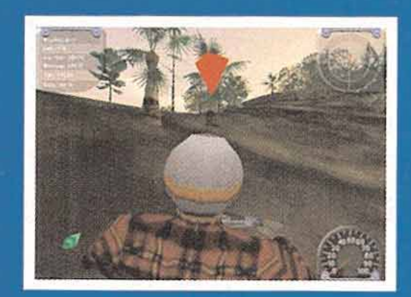
Los amantes de los arcades de motos están de enhorabuena. Este juego, dedicado únicamente al mundo del motocross, promete ofrecer un montón de horas de diversión para todos aquellos que se atrevan a recorrer, a toda velocidad, sus complicadísimos circuitos. El programa combinará calidad gráfica, sensación de velocidad y realismo.

Los saltos vertiginosos y los "paseos" entre los árboles de los pequeños bosques serán realmente espectaculares











Control total de todos los detalles

Ya no es sólo la moto, sino todo lo que rodea a nuestro moto. Desde los más nimios detalles de ajuste de la suspensión, pasando por la potencia del motor, el modelo o el traje con el que competiremos, todo estará bajo nuestro control. Aunque al principio –si elegimos la opción de Pro-Circuit– no tendremos dinero para comprar un traje como Dios manda, y tendremos que conformarnos con unos buenos vaqueros y una camisa de cuadros.

No todo es verdad

El programa «Motocross Madness 2» será un juego de locos. Imagináos lo que puede ser meterse en la piel de un piloto de motocross, que avanza a más de cien kilómetros por hora entre árboles, casas, postes de teléfono y un buen montón de competidores que tienen las mismas ganas que vosotros de llegar los primeros a la meta.

Eso es básicamente lo que ofrecerá «Motocross Madness 2», la segunda parte de un juego que no dió demasiadas alegrías a Microsoft. Increíbles saltos, paisajes espectaculares, velocidad, carreras trepidantes y un buen montón de opciones distintas para competir y demostrar tus habilidades como piloto, son otros de los aspectos que podremos difrutar dentro de muy poco, a juzgar por la versión beta que hemos tenido oportunidad de probar.

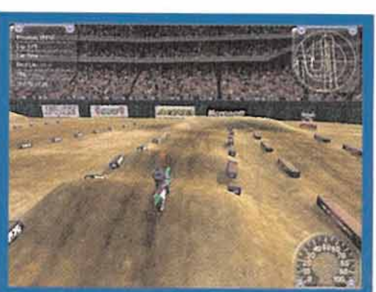
LA VELOCIDAD NO IMPORTA

En las carreras de motos campo a través, lo menos importante es la velocidad punta. Aquí no estamos hablando de circuitos cerrados de asfalto, en los que hay que saberse las curvas de memoria para evitar salirse de la pista. En motocross los circuitos están vivos. Hay obstáculos por todas partes, las ondulaciones del terreno provocarán que la moto salte frecuentemente, perdiendo así buena parte del control de la dirección y de la velocidad, y muchas veces se podrán tomar distintos atajos para adelantar a los rivales. Todos estos factores, que distinguen las distintas modalidades de carreras de motos, estarán perfectamente recogidas en «Motocross Madness 2». Los circuitos destacarán por su enorme riqueza de detalles y de obstáculos de todo tipo; desde otros vehículos ajenos a la carrera, hasta observatorios meteorológicos y, por supuesto, árboles.

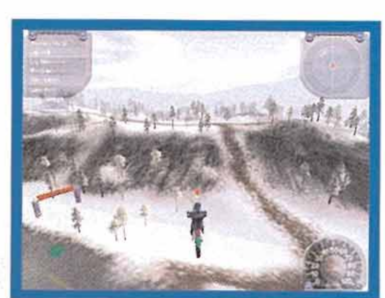
El apartado gráfico será bastante notable, especialmente si tenemos el hardware adecuado. El juego también ofrecerá la posibilidad de seleccionar entre distintas cámaras (aérea, subjetiva, detrás de la moto, etcétera) que además podrán manipularse sin problemas a voluntad con un par de teclas de giro vertical y horizontal. El sonido y las animaciones de los accidentes también resultan bastante realistas, a priori. Cuando estamos en el aire dando un salto y aceleramos la moto sonará exactamente igual que cuando se acelera en







Uno de los estadios cerrados que ofrecerá el juego, como se ve, repleto de gente.



Un impresionante salto desde una de las colinas de este escenario nevado.



Este piloto "volador" sale despedido después de haber intentado escalar una montaña demasiado alta.

Circuitos abiertos o cerrados



Además de la posibilidad de competir en estadios artificiales o espacios abiertos, dentro de los últimos podremos correr en circuitos marcados o circuitos con puntos de control. En los marcados, no habrá más remedio que ceñirse a un "sendero" predeterminado, de tal forma que si salimos o intentamos tomar atajos, seremos penalizados. En los circuitos con puntos de control sólo tenemos que pasar por debajo de un número determinado de metas, en el orden previsto, pero por lo demás no habrá ningún problema si decidimos tomar pequeños atajos entre árboles para adelantar a los rivales. En todos los circuitos que se desarrollan en espacios abiertos, habrá además innumerables "actores reales" (coches, autobuses, camiones, tractores) que, aunque ajenos a la carrera, podrán llegar a provocarnos más de un disgusto.



«Motocros Madness 2» permitirá que los jugadores empiecen como pilotos profesionales desde abajo, en los pequeños campeonatos para aficionados

Ganárselo a pulso



En la opción de Pro-Circuit, el juego nos ofrecerá la posibilidad de iniciarnos en las distintas competiciones de motocross. De esta forma, y con una moto no demasiado buena, y 5 000 dólares en el bolsillo, tendremos que ir compitiendo en pequeños campeonatos hasta tener el nivel y el dinero suficiente para poder luchar en las grandes competiciones. Tendremos que tener en cuenta las cuotas de inscripción y las facturas de médicos y mecánicos. Si tenemos paciencia y llegamos a ser un gran campeón, no tardaremos en recibir el patrocinio de una empresa y podremos olvidarnos de todos esos pequeños detalles.









punto muerto. Y cuando nos estrellemos, nuestro conductor se llevará la mano a la rodilla, o volará por los aires, dando unos gritos que llegarán al corazón del jugador más frío e insensible.

La sensación de velocidad se ha conseguido situar en ese punto medio que permite sentir cierto vértigo sin perder el control del asunto.

SEIS FORMAS DE COMPETIR

El programa ofrecerá seis formas distintas de "practicar" motocross: "Baja", en terrenos abiertos, correremos solos, sin otros competidores, perfecta para ir familiarizándose con los escenarios; "Stunts", lo mismo, pero esta vez con carreras a contrarreloj; "Enduro", carreras a un número determinado de vueltas,



Un accidente que acaba con nuestra moto debajo de las ruedas de un autobús.

en grandes espacios abiertos y con competidores reales; "National", lo mismo, pero en recorridos cerrados; "Super Cross", aquí la acción se trasladará a los estadios en los que se diseñan escenarios artificiales para carreras de motos, con toda clase de obstáculos preparados de antemano; "Pro-Circuit", una combinación de las otras cinco, en una especie de campeonato general.

Los escenarios serán muy variados: granjas, zonas nevadas, desiertos, bosques, zonas urbanizadas, terrenos semi-selváticos en Sudámerica, con su clásica pirámide pre-colombina (a la que por supuesto podremos subir con la moto, si nos lo tomamos con calma). Y también lo son los elementos del paisaje: toda clase de edificios, vehículos y perspectivas desfilarán ante nuestros ojos. Desde los increíbles precipicios de una montaña hasta los aterradores e interminables campos de maíz del "profundo sur".

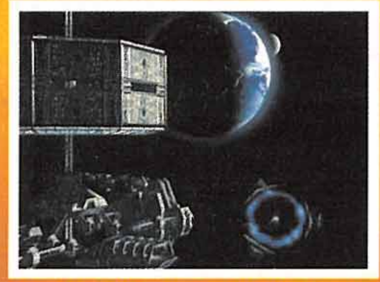
Un buen montón de opciones, además de la de multijugador, y una buena calidad técnica en general, prometen hacer de «Motocross Madness 2» juego un programa que resultará muy interesante para todos los aficionados al "género" de la velocidad, y para los que no también, pues promete mucha jugabilidad.

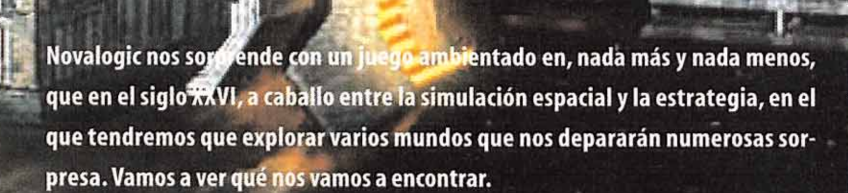
L.E.C.



Tachyon The Fringe


El aspecto visual del juego recuerda enormemente al de la saga «Wing Commander».


La belleza y definición de algunas de las imágenes, están fuera de toda duda.


Novalogic nos sorprende con un juego ambientado en, nada más y nada menos, que en el siglo XXVI, a caballo entre la simulación espacial y la estrategia, en el que tendremos que explorar varios mundos que nos depararán numerosas sorpresa. Vamos a ver qué nos vamos a encontrar.

Esperamos que el programa se localice a nuestro idioma, pues tendría un aliciente más.

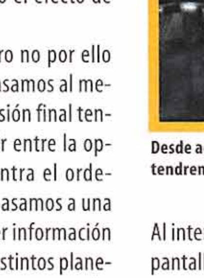
Los efectos estarán muy bien conseguidos y a veces nos veremos sorprendidos por algunos de ellos.

Universo ya conocido

Tal como está el panorama de los videojuegos en el mundo del PC, es obvio que intentar sorprender a estas alturas en cualquier género es ya bastante difícil, y más todavía si hablamos de un tipo tan complicado y especial como es la simulación espacial, ya que hitos tan recordados por todos como la saga de «Wing Commander» o la que se refiere al universo «Star Wars» («X-Wing VS Tie-Fighter», «X-Wing Alliance», etc.) han conseguido poner el listón muy, muy alto y realmente, salvo honrosas excepciones como las mencionadas sagas y pocas más, la verdad es que la mayoría de los juegos de este género siempre nos terminan recordando a las pautas que han marcado esos grandes juegos.
Bien es cierto que si tenemos en cuenta que Novalogic es la responsable de la creación del juego, estamos seguros de qué calidad va a tener, ahora bien, veamos qué cosas nuevas podrá aportar «Tachyon: The Fringe» a nuestras pantallas.

LA PRIMERA IMPRESIÓN ES LA QUE CUENTA

Hay que dejar bien claro que nuestra misión en este juego será combatir o negociar con las distintas compañías espaciales que luchan por hacerse un hueco es el vasto pero a la vez peligroso mundo del espacio exterior. Cada una de estas compañías tendrá unas características determinadas y por ello nos sentiremos más afines a unas que a otras. Realmente el argumento es sencillo, pero veamos qué es lo que nos espera .
Nada más arrancar la beta que hemos tenido oportunidad de probar, la impresión no es en absoluto negativa. La introducción nos presenta un elenco de naves y plataformas muy bien diseñadas que en seguida dan paso a una cruel batalla interestelar, al más puro estilo George Lucas, eso sí. Los gráficos presentan un buen aspecto, aunque parece que para poder disfrutar del sonido lo mejor será tener una tarjeta 3D para sentir todo el efecto de posicionamiento.
Una vez vista la aceptable, pero no por ello impresionante introducción, pasamos al menú del juego en el que en la versión final tendremos la posibilidad de elegir entre la opción multijugador y jugar contra el ordenador. Elegimos ésta última y pasamos a una pantalla en la que podremos ver información sobre nuestro personaje y los distintos planetas (seis en total) que tendremos que explorar a lo largo de nuestra peripecia por el espacio interestelar.



Ciertos recuerdos –gratos, por otra parte– de la saga «Wing Commander» nos vienen a la cabeza cuando vemos el aspecto gráfico del programa


Desde aquí podremos elegir las distintas opciones que tendremos a nuestra disposición.

Al intentar jugar una misión pasaremos a una pantalla en la que se nos permitirá el acceso a tres entrenamientos distintos (maniobras, exploración y combate), las cuales tendremos que superar para poder jugar a las misiones más serias. Una vez elegido cualquier entrenamiento (podremos escoger cualquiera en el orden que queramos) pasaremos al hangar, con un montón de espacio libre para las distintas naves que podremos elegir más adelante, aunque al principio tan sólo tenemos la



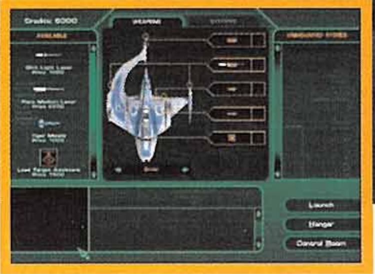
En la variedad está el gusto

Uno de los puntos en los que podrá y deberá apoyarse éste simulador será la variedad de naves con las que podremos encontrarnos. Hasta un total de 50 naves distintas desfilarán a través de nuestras pantallas (lo que no quiere decir que vayamos a poder controlarlas todas) cada una con una misión y habilidades distintas en el juego. Deberemos conocer bien a fondo todos y cada uno de los modelos de cada Corporación para saber cómo atacar y negociar con cada una de ellas, aunque en más de una ocasión las naves nos resultrán muy familiares debido a la semejanza que mantienen algunas de ellas con...
En fin, deberemos echarle imaginación nosotros mismos.





Podremos llegar a pilotar hasta cincuenta tipos de naves diferentes, lo que otorgará una gran variedad de modelos a elegir por los usuarios



Dispondremos de ciertos créditos para mejorar la nave, que sufrirá cambios según el éxito o no de las misiones.



Las primeras misiones a las que nos enfrentaremos sólo serán un entrenamiento básico.



Los seis sistemas que tendremos que explorar serán realmente extensos.

opción de elegir entre dos (Orion y Pegasus). Una opción muy interesante con la que contará la versión final del programa será la de poder configurar la nave que escojamos a nuestro antojo en detalles tales como los misiles que llevará incorporados y los distintos sistemas de escáner. La sabia elección de estos elementos en función de la misión que llevemos a cabo será crucial para no terminar como un montón de chatarra sideral volando perdida por el cosmos.

Una vez aquí llegamos al momento crucial: aceptamos el trabajo y vemos que nuestra nave se dirige rauda y veloz hacia el futuro... o espera. ¿Eso no es...?

RETORNO AL PASADO

Efectivamente, nuestras sospechas se ven confirmadas en el mismo momento en que vemos por vez primera nuestra nave surcar los mares espaciales. De repente, nos sentimos como si hubiésemos cargado en el ordenador cualquiera de las maravillosas secuencias aéreas de «Wing Comander». El interfaz de la nave es prácticamente igual, incluso algo peor, ya que es menos intuitivo. Los gráficos no desvelan realmente un avance tecnológico apabullante con respecto al paso de los años, y los combates y localización de objetivos son claramente una copia de la famosa saga. Eso sí, las naves que podremos ver en la versión final serán bastante reales debido a la tecnología 3D, con unas muy buenas texturas, y los efectos tales como explosiones, disparos, reflejos de las cabinas y demás estarán en perfecta sintonía con lo que son las exigencias actuales.

Un punto bastante negativo que hemos visto en esta versión no finalizada es el sonido. Quizá los programadores lo vayan a mejorar para su comercialización, pero en la versión que pudimos probar en ningún momento sonaba nítido, las voces apenas se entendían y, lo que era aún peor, no estaban traducidas a nuestro idioma.

A favor de «Tachyon: The fringe» hay que decir que cada corporación contará con su estilo de naves propio, la que dará una mayor diversidad al juego. Aún así, un poco decepcionados, apagamos el ordenador con la esperanza de que la versión final por lo menos esté traducida y el aspecto sonoro se mejore. No sabemos por qué, nada más levantarnos de la silla no parábamos de acordarnos de aquellos años en los que solíamos jugar a «Wing Commander», ¿por qué será?

M.S.T.

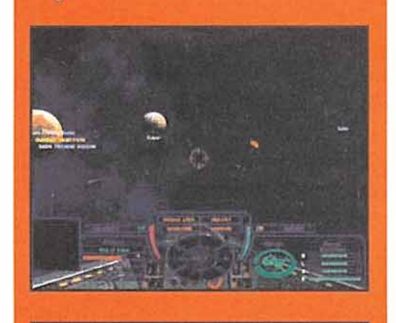
Las llamadas "Puertas Tachyon" nos servirán para transportarnos de un lado al otro del espacio.

Elección de los protagonistas

Cuando elijamos la opción "Single Player" –un solo jugador–, la elegiremos con todas sus consecuencias, ya que tan sólo tendremos oportunidad de elegir un personaje llamado Jake Logan (realmente, no creemos que os podáis sentir muy identificados con ese nombre).

Por el contrario, en la opción que nos permitirá elegir el modo multijugador, al menos se nos permitirá cambiar lo que es el propio diseño del piloto, aunque el nombre siga siendo el mismo.

Esperemos que en la versión que se comercialice los chicos de Novalogic incorporen más datos y tengamos, así, oportunidad de elegir entre más mercenarios.









La manera de mezclar rol y aventura

Cinco personajes de profesiones distintas se han encontrado con que van a ser los responsables del futuro de su reino. El mal se cierne sobre la región en forma de caballeros negros y, parece que nadie será capaz de frenarlo. Asumiendo el papel de uno de estos personajes, tendremos que adentrarnos en las murallas de la capital del reino y empezar desde abajo, aumentando nuestra experiencia y fama hasta ser poderosos y respetados, capaces de detener al maligno.

El comienzo de la existencia de «Arcatera» como juego se remonta algunos años atrás, cuando Wetska Entertainment no era más que un grupo de amigos aficionados al rol. Cansados de los típicos JDR, decidieron inventar uno que les proporcionara lo que buscaban. Mezclando lo mejor de cada uno de los que conocían, obtuvieron como resultado «Arcatera», que mezclaba acción e investigación bajo un escenario medieval. Entoncces, ¿por qué no hacer una versión de PC ahora que tenían los medios? ¿Por qué limitarse a imaginar el mundo cuando podría verse en todo su esplendor? Fueron esas las preguntas que decidieron al equipo programador a lanzarse a la creación de este título.

Encontraremos en «Arcatera» un mundo vasto, lleno de lugares que visitar y secretos que descubrir, con una completa libertad de movimiento, limitada únicamente por nuestro nivel de experiencia y, aún así, de forma indirecta, pues si queremos intentar matar a ese impresionante dragón de treinta metros de altura, con nuestro pequeño hechizo de provocar urticaria, podremos hacerlo, aunque ya todos conocemos de sobra el final del enfrentamiento.

Hasta ochenta personajes controlados por el ordenador vagarán por la ciudad donde se centrará la aventura y por sus alrededores, cada uno de ellos con una personalidad diferente y una actitud propia ante los interrogatorios y las conversaciones.

La selección de personaje y nuestra forma de tratar a la gente, así como los objetos que descubramos y las misiones complementarias que vayamos solucionando, nos llevará a uno de los diez diferentes finales que tendrá el juego.

Solamente con llevar algunos años como aficionado dentro del sector, se puede tener la base suficiente como para descubrir que este «Arcatera» guarda más de una relación evidente con una exitosa serie de aventuras gráficas de Sierra, de nombre «Quest for Glory». No sólo seguirá casi el mismo sistema de elaboración de personaje, sino que los gráficos 2D y la ambientación medievo-fantástica se aproximará mucho al desarrollo del producto de Sierra.

¿Cómo tomarnos este asunto? Pues la mejor manera de hacerlo es como un título de características similares, que nos devolverá el encanto de las aventuras gráficas.

C.F.M.





Tendremos numerosas opciones a la hora de hablar con un personaje.



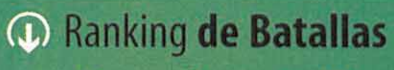
El sistema utilizado para los gráficos será parecido al utilizado en «Blade Runner».



PC
CD-ROM
LONDON
RACER
¡CONDUCIR COMO UN LOCO NUNCA FUE TAN DIVERTIDO!
• ¡Gran realismo! Circuitos por las calles de Londres y Oxford.
• Tres competiciones con distintas pistas cada una: Time Trial, Sunday Cup y Tournament.
• Excelentes gráficos y juegos de luces.
• Alta calidad de música funky y techno.
• Diferentes modelos de coches a elegir.
• Talleres donde reparar las averías de tu coche.
POR SÓLO
2.995 Pts
LONDON
RACER
¡Conducir como un loco nunca fue tan divertido!
POLICE
wings
3Dfx
CUPÓN DE PEDIDO
Forma de pago:
☐ Sí, deseo recibir LONDON RACER al precio de 2.995 Pts.
Tarjeta ☐VISA ☐MasterCard ☐4B ☐EuroCard N° ____ Fecha cad. ____
Contra reembolso ☐Correos (450 Pts gastos envío. Entrega en 5 dias) ☐Mensajero (1.000 Pts gastos envío. Entrega en 24h)
Datos personales:
Nombre y Apellidos ____
Dirección ____ C.P ____ Población ____
Provincia ____ Teléfono ____
Los productos Wings se venden en grandes almacenes y tiendas de informática
Remitir cupón por correo, e-mail o fax
WINGS ELECTRONIC
C/ Dos de Maig, 202. Desp. 1
08013 Barcelona. Fax. 93 245 60 15
E-mail. info@wings-online.com
wings
Electronic Publishing
www.wings-online.com

Escuela de Estrategas

La feria de ferias por antonomasia en lo que a videojuegos se refiere siempre es un gran acontecimiento que presagia novedades y, a veces, sorpresas. Por desgracia, año tras año, la capacidad de sorprender se ve notablemente reducida, y las presentaciones de nuevos juegos son cada vez más escasas. A pesar de todo ello, siempre podemos encontrar algún que otro título desconocido con el que alimentar nuestras esperanzas estratégicas. Para este mes os hemos hecho una breve selección de lo poco nuevo, pero bueno al menos, que el sector del género estratégico tiene para ofrecernos, digamos, en el futuro más próximo. Otro tema diferente es ver cómo evoluciona el mismo a lo largo del tiempo.



Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

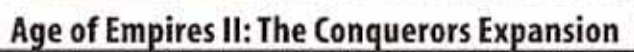
La lista de este mes parece que la hubiésemos metido en una coctelera, que ha volteado todos los puestos aupando de forma merecida a «HoM&M III» al tercer puesto, seguido por los dos «Age of Empires». Se prevé una dura lucha en los próximos meses.

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Starcraft
3. Heroes of Might and Magic III
4. Age of Empires
5. Age of Empires II
6. C&C: Red Alert
7. Warcraft II
8. Civilization II
9. Rollercoaster Tycoon
10. Hidden and Dangerous



FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.





Age of Empires II: The Conquerors Expansion



Close Combat 5

Lo que el E3 nos dejó

Al margen de títulos de los que ya habíamos hablado aquí como «Commandos 2», «Warcraft III», o «Startopia», los lanzamientos estratégicos "estrella" del E3 fueron los siguientes.

RED ALERT 2

Como era de esperar, Westwood no podía quedarse parada mientras Blizzard desarrollaba su nuevo «Warcraft», y en el E3 desvelaron la carta de la continuación de «Red Alert». ¿Novedades en este nuevo título? Se supone que las mínimas, porque el principal objetivo en este momento es dar continuidad a una saga que tiene miles y miles de adeptos en todo el mundo. Esto no quiere decir que vaya a ser un calco del anterior, porque habrá aspectos que sin duda alguna se mejorarán, como la calidad gráfica, para conseguir un aspecto visual ligeramente diferente pero sin romper con la estética «Red Alert». El motor del juego va a permanecer prácticamente inalterado, aunque ahora el desarrollo va a ser un poco más arcade que antes, y las unidades parecerán más 3D y también más graciosas, además de aumentar en número, como es lógico. Algunas de esas unidades nuevas serán el espía, el crono legionario, o el tesla trooper. El argumento nos presentará una invasión de los Estados Unidos por parte de los rusos, que intentarán evitar los europeos en las principales localizaciones de USA como campo de batalla.

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPANSION

Como ya ocurriese con «Age of Empires», Microsoft va a publicar en breve una expansión para el exitoso «Age of Empires II» El disco se va a llamar «The Conquerors Expansion», e incluirá cinco nuevas civilizaciones (hunos, aztecas, mayas, coreanos y ¡¡¡españoles!!!), cuatro nuevas campañas históricas basadas en personajes famosos de cada una de las civilizaciones, once nuevas unidades, y 25 tecnologías inéditas. En añadidura, habrá nuevos modos de juego y diferentes tipos de mapas, que podrán gestionarse mucho mejor gracias a mejoras en el interfaz



C&C: Red Alert 2

que no variarán el estilo de juego, pero que sí harán más fáciles ciertas tareas antes un tanto engorrosas. Así, se podrán hacer formaciones de unidades navales, los aldeanos recogerán recursos de manera automática, podremos dar órdenes a los aliados manejados por el ordenador, y las granjas replantarán solas.

DUNGEON SIEGE

Aunque Cavedog ya no existe como compañía, los integrantes del equipo que dio vida a «Total Annihilation» se han dispersado siguiendo cada uno su propio rumbo. Uno de ellos, Chris Taylor, fundó su propia compañía (Gas Powered Games) con la que presentó en el E3 «Dungeon Siege» su próximo juego. Esta creación es una mezcla de géneros en la que se dan cita la acción, el rol y el combate estratégico en tiempo real, impulsado por un motor 3D. Como a sus creadores les gusta decir, una mezcla entre «Diablo» y «Myth», ya que aunque el combate es como el de este último juego, la forma en que se desarrolla la trama y se suceden los acontecimientos recuerda al juego de Blizzard. El interfaz de manejo del juego promete ser sencillo y muy configurable, a la vez que permitirá rápidamente al jugador introducirse en su manejo, que le llevará a controlar grupos de personajes que puede dividir y asignar distintos objetivos. El entorno de juego, como su nombre promete, se desenvolverá por mazmorras y calabozos poblados por los monstruos más primitivos y feroces, todo ello bellamente renderizado en 3D. Su publicación se prevé para principios de 2001, y hasta entonces, estaremos muy pendientes de posteriores noticias que puedan aparecer.

CALL TO POWER II

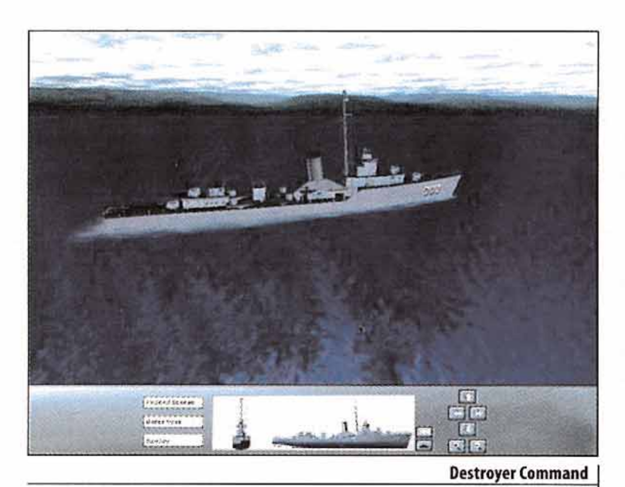
La variación de Activision al concepto original de «Civilization» tuvo un resultado desigual en «Call to Power», con opiniones muy encontradas de detractores y admiradores. En el E3, Activision mostró su nueva oportunidad para redimir los fallos cometidos en el pasado o para volverlos a cometer una vez más con «Call to Power II», que promete 6 300 años de desarrollo de una civilización, desde sus tiempos más primitivos al futuro más tecnificado. Con respecto a «CTP» se van a aumentar las opciones de gobierno, comerciales y diplomáticas, sobre todo estas últimas. El resto de los aspectos van a sufrir ligeras variaciones, desde la mecánica de juego hasta los gráficos, que aumentarán un poco su tamaño y recibirán los consabidos retoques de calidad.

GANGSTERS II

Hay juegos, y «Gangsters» de Eidos era uno de ellos, que piden a gritos una segunda parte que pula las deficiencias que exhiben. Eidos se ha dado cuenta de esta circunstancia y ya tiene en desarrollo «Gangsters II», que se presentó oficialmente en el E3, aunque ya era conocido previamente. Esta continuación va a conservar el encanto y la ambientación que hicieron de «Gangsters» un juego de éxito contenido, al tiempo que va a mejorar aspectos de la jugabilidad, entre ellos el interfaz, el método de aprendizaje y la mecánica del juego. Se acabaron los complejos menús que había que recorrer en «Gangsters» para dar una orden a nuestros mafiosos, y también desaparecerá el poco intuitivo y nada práctico mapa de la ciudad,



Magic and Mayhem 2: The Art of Magic


Destroyer Command


Gangsters II

sustituido por uno más útil a la vez que sofisticado. Pero el cambio más significativo es que «Gangsters II» va a ser completamente en tiempo real, eliminándose la parte de juego por turnos que tenía el original, y la transición entre un día y el siguiente será mediante una noche en la que el juego continúe. En esta ocasión no tendremos una sola ciudad en la que cometer nuestras fechorías, sino que serán 15 en total en las que cumplir distintos objetivos. Se retocarán también las cualidades de los gangsters y las armas, y en el aspecto visual el motor gráfico aumenta a 16 bit color, además de haber un modo multijugador.

CLOSE COMBAT 5

Será en noviembre cuando SSI publique la quinta entrega del conocidísimo wargame «Close Combat», desarrollado en un principio por Microsoft, y posteriormente abandonado. «Close Combat 5» se ambientará en la playa Utah en los días del desembarco de Normandía, y estará compuesto por entre 20 y 30 escenarios sobre un entorno e interfaz de juegos bastante similares a los de "Close Combat 4", el primer título de la serie desarrollado por SSI. El campo de batalla seguirá siendo plano con vista superior 2D y la recreación del combate táctico también permanecerá inalterable, aunque esperemos que la IA sea mejor y la variedad de unidades mayor.

SIGMA

Los creadores del reciente «Homeworld» están puestos manos a la obra en un nuevo proyecto que llevará el nombre de «Sigma», y que no es otra cosa que un juego de estrategia en tiempo real en el que las unidades que comandemos serán animales salvajes puestos a nuestra disposición por la madre naturaleza. Según las propias palabras de Relic, los diseñadores, «Sigma» es como «Homeworld», pero con animales como unidades, animales creados y mezclados genéticamente para producir otros animales nuevos, dotados de características y poderes distintos. La gran novedad está en que las características iniciales de un animal condicionan las que tendrá su mezcla genética y le hacen más apropiado para el combate en una zona del mundo que en otra, con lo que las posibilidades de creación son muy interesantes.

MAGIC AND MAYHEM 2: THE ART OF MAGIC

Realizada por Mythos Games, los creadores de la saga «X-COM», la primera parte del juego presentado en el E3, pasó con más pena que gloria por las pantallas de los PCs. Con esta segunda parte piensan enmendar los errores de la primera y lograr un juego mucho más jugable y entretenido. En «Magic and Mayhem 2» adoptamos el papel de un mago que puede invocar criaturas y utilizar hechizos para vencer a sus enemigos, otros magos, escenario tras escenario. La realización gráfica es 3D, y los polígonos renderizados de las criaturas son grandes, lo que les confiere un tamaño grande y una espectacularidad sobrada, además de estar dotadas de cualidades que las hacen específicas para una variedad de combate y no para otra.

DESTROYER COMMAND

Sólo SSI podría ser capaz de haber mostrado un título como éste, heredero de otros tan renombrados como «Panzer Commander» o «Fighting Steel». «Destroyer Command» es una simulación naval ambientada en la Segunda Guerra Mundial que nos pone a los mandos de distintos barcos americanos que participaron en el conflicto. La simulación alcanza unas cotas de realismo tal que no sólo nos permite controlar las batallas tácticas, sino también dar órdenes a nuestra tripulación en cada momento. Organizado en misiones, hará gala de gráficos 3D, y una IA igualmente apropiada, además de poder utilizarse con «Silent Hunter 2» (que se publicará este verano) en partidas multijugador.

El Estratega Anónimo
(alias El Príncipe de Egipto)

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
Battle Isle IV	BlueByte	Agosto 2000
Black and White	Lionhead	Por determinar
Business Tycoon	Ubi Soft	Por determinar
Call to Power 2	Activision	Otoño 2000
Civilization 3	Hasbro / Firaxis	Por determinar
Cleopatra	Impressions	Julio 2000
Close Combat V	SSI	Enero 2001
Commandos II	Eidos	Por determinar
Dark Reign 2	Activision	Otoño 2000
Destroyer Command	SSI	Noviembre 2000
Dinosaurs!	Firaxis	Por determinar
Dungeon Siege	Microsoft	Principios 2001
Gangsters 2	Hothouse	Por determinar
Heart of Stone	Eidos	Diciembre 2000
Heroes of Might and Magic IV	New World Computing	Por determinar
Homeworld Cataclysm	Sierra Studios	Por determinar
Magic and Mayhem 2	Mythos Games	Principios 2001
Mech Commander 2	Hasbro	Por determinar
Monopoly Tycoon	Hasbro	Finales 2000
Navy Seals	Sierra	Mayo 2000
Praetorians	Eidos	Por determinar
Red Alert 2	Westwood	Finales 2000
Sacrifice	Interplay	Verano 2000
Sigma	Relic	Por determinar
Steel Panthers IV	SSI	Por determinar
SWAT 3: Battle Plan	Sierra	Por determinar
Traffic Giant	Jo World	Por determinar
Tropico	Pop Top	Por determinar
Warcraft 3	Blizzard	Finales 2000
Warlords 4	Red Orb	Por determinar
X-Com: Alliance	Microprose	Verano 2000

Estrategas Enredados

Tras algunos meses sin navegar por Internet, volvemos a darnos nuestro consabido paseo parándonos en todas las direcciones interesantes que hemos encontrado sobre «Battlezone II»:

- **BZ2.COM:**
  www.bz2.com/
- **BATTLEZONE II ARMORY:**
  www.battleworld.com/main.htm
- **PLANETBATTLEZONE:**
  www.planetbattlezone.com/
- **BLAKNITE101 BATTLEZONE:**
  members.tripod.com/blaknite101/
- **HANGAR II:**
  bz2.com/hangar/hangar2/
- **KILLER'S BATTLEZONE 2:**
  www.maxfreak.com/raw/bz2/index.html
- **STROUGHZ TOWER 2:**
  www.homestead.com/bzone2/stroughztower.html
- **SWAT SQUAD HIVEQUARTERS:**
  homepages.go.com/~locswat/main.htm
- **AVATAR'S LABORS:**
  http://my.voyager.net/agoeldel/index.html



Estrategas MAGISTRALES

Al igual que ya sucedió, este mes por aclamación popular vamos a inaugurar una nueva sección en la que describiremos estrategias seleccionadas para un juego determinado, pero no trucos. Los juegos que trataremos aquí serán aquellos con un nivel de dificultad elevado o con alguna otra peculiaridad. Para dar comienzo, lo hacemos con un juego ya antiguo como es «Master of Orion 2».

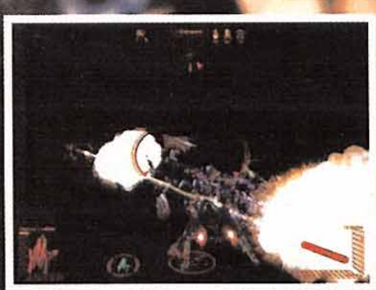
En este juego hay una estrategia relativamente segura, rápida y fácil de realizar para derrotar al Guardián de Orion, y que consiste en lo siguiente. Diseñamos una nave con mucho poder defensivo y prácticamente nada de defensa, cuya principal arma pueda reducir rápidamente escudos, y su arma secundaria sea un cañón de iones. Intentaremos cargar la nave con estas armas todo lo que podamos, sobre todo para debilitar escudos. Una vez que tengamos una buena nave que cumpla esos requisitos, hacemos todas las que podamos iguales a esa para formar una buena flota, hasta que nos quedemos sin recursos. Finalmente, nos dirigimos con toda la flota de naves hacia Orion, donde desactivaremos primero el escudo que protege al Guardián, para posteriormente acabar con él usando los cañones de iones. Y todo eso en los primeros turnos de juego.



• Compañía: DIGITAL ANVIL/MICROSOFT • Disponible: PC • Género: ARCADE
• CPU: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • HD: 400 MB • Tarjeta 3D: NO (Se recomienda)
• Multijugador: Sí (serie, módem, red, Internet, IPX o TCP/IP –1 CD por jugador–, hasta 8 jugadores)



STARLANCER


Se puede controlar la nave desde una vista de cámara en tercera persona, pero el control es en este caso algo más difícil.


Antes de salir del Reliant, hay que asistir al planificador de misión donde Enríquez detalla los objetivos al personal del escuadrón.

La primera guerra espacial

Una nueva ola de juegos de combate con naves espaciales acaba de hacer su aparición con «Starlancer», al que seguirán otros en breve. Hasta hace bien poco este rincón del sector estaba representado casi exclusivamente, y a lo largo de varios títulos, por las series «X-Wing» y «Wing Commander», pero parece ser que hay una creciente demanda de títulos que con este corte van a estar a la altura. ¿A quién no le atrae ponerse a los mandos de una caza espacial y combatir a golpes de láser en el espacio? Ya iba siendo hora de actualizar la flota.

La expansión de la humanidad hacia colonias del Sistema Solar es una ambición que, esperamos, nuestros descendientes puedan conocer. La tecnología que nos permita extendernos a otros astros está aún por venir, pero no se escapa a las previsiones científicas. En el universo futurista propuesto por «Starlancer» se han hecho realidad, aunque lejos de ser para la prosperidad, el mundo pasa por un conflicto de grandes proporciones que, en sí, puede resultarnos muy familiar. El mismo orden, las mismas banderas, bandos que podríamos decir rivales del pasado vuelven a enfrentarse en un último lance, ya que el poder de destrucción y las descomunales proporciones del conflicto no dejarán posibilidad de supervivencia al derrotado.

El clásico e hipotético enfrentamiento Este-Oeste, desde una visión futurista, no deja de resultar curioso para un programa ambientado en el futuro, aunque sea a medio plazo, en lugar de que hagan aparición ejércitos de alienígenas o máquinas que toman conciencia de sí mismas como suele ser habitual. Si resulta que el Sistema Solar no va a ser suficientemente grande para las dos potencias de humanos dominantes, vamos apañados, pero así es en «Starlancer». Todo se debe a la subversión del mando de la Coalición de Naciones del Este contra la Alianza del Oeste, en pro de hacerse con el dominio de las colonias y arrebatar su potencial tecnológico. Para su objetivo el despótico mando de la Coalición emprenderá campañas de exterminio a la flota francesa e italiana pertenecientes a la Alianza. El primer y devastador ataque sobre Titán, el satélite de Marte, ha dejado en una difícil situación a la flota de la Alianza, así que se requiere contar con todos aquellos efectivos que estén dispuestos a jugársela.

Aquí intervenimos nosotros, reclutados por el 45 Escuadrón de Voluntarios, que pasamos a formar parte integrante como piloto, femenino o masculino, de caza estelar de la gran flota de la Alianza Oeste.

DE NOVATO A MAESTRO

La estructura de «Starlancer» se basa en una progresión predefinida que afecta tanto al guión como a la campaña que emprendemos. Las misiones se van dando de manera lineal, pero con ciertos matices que merecen explicación, ya que éste es uno de los aspectos más brillantes y adictivos del juego.

Es lógico, si tenemos en cuenta lo que hay de historia en el programa, que las misiones se adapten a la misma. El problema de las llamadas misiones enlatadas es que en la mayoría de los casos suelen ser repetitivas, nos dejan poca libertad de interacción y el éxito o el fracaso se computa en términos absolutos. Esto no ocurre en «Starlancer» gracias a un diseño que ofrece una elevada variedad de

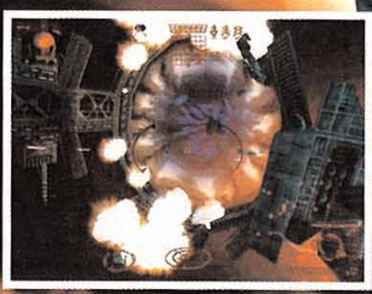
La cabina carece de instrumentos o visores de utilidad; es, de hecho, un mero adorno en el programa.



Las "cajas negras" pueden guardar importantes datos sobre la destrucción de naves aliadas.



Debido a la velocidad de las naves, casi todos los combates se realizan a corta distancia, puesto que los misiles tienen una efectividad moderada.



Una vez que el portal está definitivamente tocado, es necesario penetrar para eludir la gran explosión antes de que se produzca.

Conflicto interplanetario en Internet



Tratándose de Microsoft, uno de los aspectos donde el juego presenta más posibilidades es el modo multiusuario, sobre todo a través de servidores online. Existen 6 submodos de combate en deathmacht o cooperativo, además de la opción de realizar la campaña en modo cooperativo mediante una red local o un servidor de Microsoft en Internet. En el modo Deathmacht, con hasta 8 jugadores, los escenarios contienen items con armas y características especiales. No obstante, lo más interesante de estas opciones es realizar partidas de campaña con otros compañeros de ala humanos.



En ocasiones veremos el noticiario de la alianza cuando nuestras acciones hayan transcendido hasta la prensa informativa.



Serán frecuentes las misiones en las que hemos de proteger a estas naves, que son capaces de robar los contenedores de carga de la intendencia enemiga.

Agujeros de gusano

Una de las cuestiones contempladas en el guión es la carrera tecnológica entre ambas potencias. La investigación, el espionaje y los interrogatorios harán posible lograr los datos de construcción de los artilugios capaces de atravesar de punta a punta el Sistema Solar en unos instantes o dotar a las naves de una especie de camuflaje óptico cuyo efecto visual es, por cierto, muy bueno. Las naves podrán ir dotándose de estos sistemas y así acceder a objetivos más ambiciosos. En lo que respecta a las operaciones especiales, no faltará ocasión de introducirse en un aparato enemigo, no sólo para obtener información sobre la tecnología rival; en este caso seremos infiltrados en el corazón de la colosal flota de la Coalición con el fin de asestar desde allí un duro mazazo al enemigo.









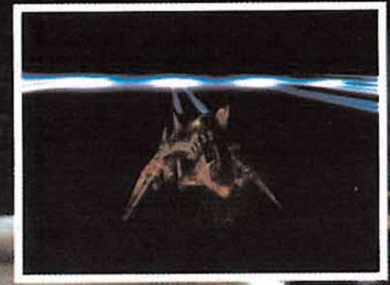
situaciones, pero siempre manteniendo un alto nivel de acción o de tensa calma. Los objetivos se presentan en la misión de forma inesperada y dinámica, de modo que pueden cambiar en un momento dado y aportan un reto siempre sugerente. Aparte, en cada una harán acto de presencia acontecimientos inesperados que pueden cambiar de forma dramática el resultado de la misión. La aparición de naves capitales, ataques sorpresas, emboscadas o el descubrimiento de artefactos de avanzada tecnología son casi comunes cada vez que salimos de "caza", pero también hemos de contar con la aparición de personajes especiales, traidores, ases enemigos, o derrotas ajenas a nuestros actos que cambian el rumbo de los acontecimientos.

La ambientación cinematográfica, a la vez que inmersiva, es una de las características más cuidadas. Al tiempo que van cumpliéndose objetivos, y dependiendo del grado de éxito, podremos dar prestigio a la unidad, favor que sabrán correspondernos con ascensos y galardones. Si hacemos quedar bien a nuestro jefe ante el mando de la Alianza, subiremos como la espuma.

MUY LIGERO DE TECLAS

Se trata, por tanto, de pilotar naves de combate, cazas en la mayoría de los casos, claro que no podemos calificar a este título como simulador de combate espacial (si es que tal calificativo sea siquiera posible). Existen funciones especiales, algunos instrumentos de navegación y diferentes sistemas de armas, pero el control de la nave es muy similar y sencillo, en cualquier caso, y se limita a designar el objetivo y maniobrar para abatirlo con los escuetos pero eficaces datos que nos da el HUD. Entre los sistemas con los que cuenta destaca el de gestión de energía que tan popular se hizo en «X-Wing», simplificado, de modo que podemos destinar la energía de la nave a los láseres, a los motores o al escudo. Progresivamente iremos teniendo a nuestra disposición naves y armamento más avanzado, ►

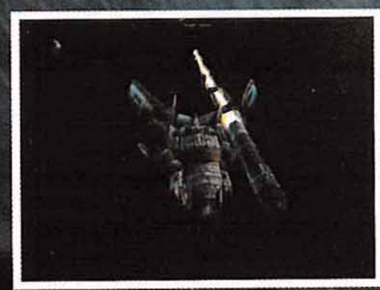

La deflagración originada por el impacto de un misil puede desatar una onda expansiva que hará titubear los instrumentos de nuestra nave.


El salto al hiperespacio determina la cronología de la misión, así que no es recomendable hacer esperar demasiado al comandante en esta maniobra.


Las estructuras metálicas de gran tamaño como esta estación espacial poseen un buen grado de detalle que no contrasta con el de los cazas.


Justo antes de pasar a la historia, los pilotos de la Coalición son muy aficionados a enviarnos mensajes de despedida; "te veré en el infierno" es su favorito.


Después de un brillante servicio a bordo del Reliant el Yamato se convertirá en nuestra nave nodriza. Un formidable destructor de Clase A japonés.


Uno de los objetivos más temidos por los cruceros de la Alianza son los peligrosos lanzadores de torpedos. Su intercepción es siempre crucial.



En el barracón

Bajo el mando de la Coronel Enríquez y a bordo del Crucero de combate Reliant, emprendemos nuestra escalada de misiones contra el enemigo. Desde este momento, como punto de partida, «Starlancer» irá hilando a lo largo del desarrollo del juego, y según el resultado de las misiones, un argumento que relata por un lado los acontecimientos que se suceden en el conflicto de fondo, y por otro los que afectan a nuestro personaje y a aquellos con los que se relaciona. En ambas vertientes la historia tiene unos trazos de mucho dramatismo, rasgo que comparte, aunque no de forma tan acentuada, con los títulos de la serie «Wing Commander», con el que las comparaciones son casi obligadas. Pero el guión es, en el caso de «Starlancer», tan sólo una pieza más del entorno interactivo en el que nos vemos inmersos y que va desde el barracón hasta la cabina de la nave. Se trata, pues, que todo lo percibamos no como observadores, sino como partícipes de la acción.

aunque lo cierto es que la verdadera ventaja será obtenida por medio de la experiencia. Las maniobras, la sensación de gravedad cero, el funcionamiento del armamento y la endiablada estrategia de los enemigos hacen que la acción 3D no pierda intensidad en ningún momento. Sin tener en cuenta si es, o no, avanzada la IA, lo cierto es que el diseño de las misiones permite que el enemigo se organice formidablemente bien para ponernos las cosas difíciles. Por otro lado, quizá las naves no responden siempre a la lógica, pero maniobran con astucia.

LA EXPERIENCIA ES DETERMINANTE

Del entorno tridimiensional poco hemos de decir al mencionar, como muchos ya sabréis, que está construido a partir del motor gráfico de «Wing Commander: Prophecy» –recordemos que en su equipo de desarrollo están Erin y Chris Roberts, responsables de las series «Wing Commander» y «Privateer»–. Esto es algo que se manifiesta claramente para aquellos que hayan jugado con el título de Origin, pero también es cierto que se ha integrado mejor el tratamiento de la iluminación y de los efectos, sobre todo en los escenarios. El diseño artístico es también destacable. Las naves están llenas de detalles a pesar de que su apariencia puede asemejarse a veces más a prototipos imposibles de la Segunda Guerra Mundial que a naves espaciales –por el estilo empleado para las texturas del fuselaje, más que nada–. No obstante, la solidez del motor gráfico permite que incluso equipos poco potentes puedan recrear sin que se ralentice la acción batallas con decenas de naves e innumerables proyectiles.

Asimismo, el sonido acompaña a la ambientación, tanto en la música de orquesta como en los efectos de los motores, las entradas en agujeros de gusano, o el peculiar sonido de los torpedos pesados saliendo de sus vainas. El general, el nivel técnico del programa no pone al límite las posibilidades del PC, pero consigue eficazmente crear un espacios de batalla altamente atractivo y complejo, donde prácticamente cualquier situación táctica es posible, y esto ha permitido a los diseñadores dar rienda suelta a su imaginación para la creación de situaciones cargadas de una tremenda jugabilidad.

S.T.M.

TECNOLOGÍA:	79
ADICCIÓN:	90

Ambientación cinematográfica y música realizada con mucho acierto. Técnicamente no llega a ser brillante, y el diseño de las naves nos parece algo anticuado. Alta jugabilidad gracias a un diseño de misiones formidable, sin duda la característica mejor materializada.

puntuación total **90**

CONCURSO DE VERANO

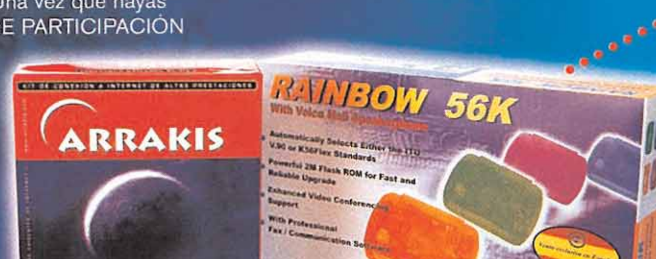
¡¡ULTIMAS PLAZAS!!

¡¡Apúntate a nuestro conCURSO de verano y gana fantásticos premios!!

Si eres un lector de Micromanía y nos sigues mes a mes seguro que te interesa apuntarte a este curso de verano donde sólo los auténticos expertos en videojuegos tienen oportunidad de aprobar. Participar es muy fácil, presta atención y sigue la pista a la M de Micromanía.
En Micromanía 66, 67 y 68 vamos a plantearte en estas mismas páginas 3 preguntas cada mes relacionadas con los videojuegos. Las respuestas se encuentran "escondidas" en las páginas de la revista y las puedes descubrir si prestas atención a los textos: cada respuesta está identificada con una M *y a continuación la respuesta en letra cursiva.* Una vez que hayas localizado las respuestas, todo lo que tienes que hacer es coger el CUPON DE PARTICIPACIÓN –publicado en Micromanía 66– apuntar la página donde has encontrado cada respuesta y además, pegar en el lugar identificado la M que representa al mes del concurso. Es importante que guardes el cupón de participación para anotar las respuestas y pegar las M de los tres meses. Sólo si al final del verano nos envías el cupón completo entrarás en el sorteo de los fantásticos regalos que aparecen en estas páginas.

¡Buena suerte y sigue la M de Micromanía!

Micromanía
Sólo para adictos



10 Módems y 10 conexiones Anuales

ARRAKIS
www.arrakis.com
pobladores.com



1 Moto Aprilia SR50 Racing

aprilia
www.aprilia.com



10 Balones de Fútbol marca Adidas



www.dinamic.com

10 Relojes Seiko

SEIKO
www.seiko.com

CORTA ESTA "M" Y PÉGALA EN EL CUPÓN

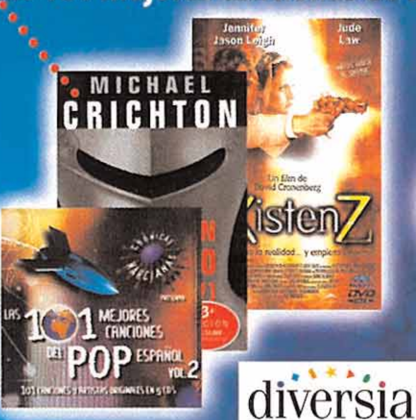


Bases del concurso

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón completo de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "Concurso de Verano"
2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan enviado el cupón completo del número 66 (perteneciente al mes de Julio), con la "M" correspondiente a cada mes junto a las respuestas correctas a las preguntas planteadas en los números 66, 67 y 68 de la revista Micromanía, se extraerán tantas como premios hay, repartiéndose aleatoriamente entre todos los ganadores. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Agosto hasta el 28 de Septiembre de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 29 de Septiembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Noviembre de la revista Micromanía.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y HOBBY PRESS.

• Con la colaboración de: **Alcoste, Aprilia, Arrakis, Creative Labs, Dinamic, Diversia, Elsa, Seiko y Terra Mítica.**

10 lotes de 1 libro "Rescate en el tiempo", 1 recopilación de 5 CDs con "las 101 mejores canciones de Pop español" y 1 DVD "Existenz"



2 Módems Microlink 56K Internet

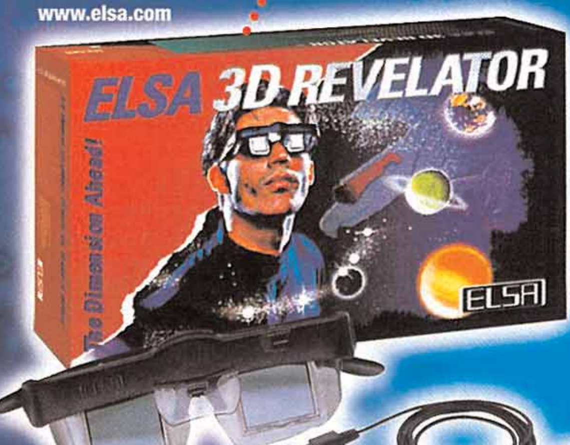




2 Gafas Revelator 3D

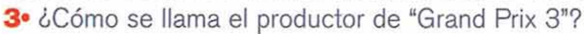






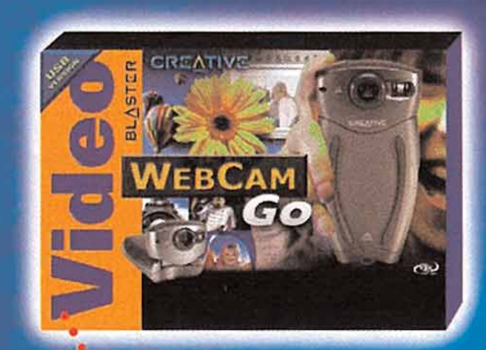


2 Tarjetas VGAS ELSA GLADIAC GeForce 2 GTS 32 MB



PREGUNTAS DE JULIO

1• ¿Qué compañía ha trabajado en colaboración con Eidos Interactive para la creación de "Thief II: The Metal Age"?
2• En "Starlance" ¿Cuál es el nombre del oficial a bordo del Reliant?
3• ¿Cómo se llama el productor de "Grand Prix 3"?



3 Webcam Go



www.creative.com

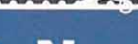
2 Reproductores DVD Aiwa XD-DV 290

alcoste.com
Los más vendidos al mejor precio





40 Entradas a Terra Mítica
(4 por ganador. Válidas hasta fin de año)



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

MM 66 (JULIO)



Respuesta 1: ________________
Página: ________

Respuesta 2: ________________
Página: ________

Respuesta 3: ________________
Página: ________

MM 67 (AGOSTO)



Respuesta 1: ________________
Página: ________

Respuesta 2: ________________
Página: ________

Respuesta 3: ________________
Página: ________

MM 68 (SEPTIEMBRE)



Respuesta 1: ________________
Página: ________

Respuesta 2: ________________
Página: ________

Respuesta 3: ________________
Página: ________

*Guarda este cupón y mándalo cuando lo completes

Nombre y Apellidos: ________________

____

Dirección: ________________

____

Localidad: ________________

Provincia: ________________

C.Postal: ________________

Teléfono: ________________

Edad: ________________

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.

En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

Alundra 2

Máquinas a cuerdas

- Compañía: **ACTIVISION**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Solo un jugador





La acción nos sitúa a bordo de una nave sometida al control de muñecos de lata que funcionan a cuerda, y nuestra misión se centrará en devolver dicho control a quien corresponde. Para ello nos serviremos de una espada como arma para combatir a ese montón de chatarra. Deberemos pasar un tutorial que la primera vez no sobra, pero a la segunda y sucesivas no es necesario, así que podrían haber pulido esta opción. Al igual que el tratamiento gráfico que se ha dado al juego; construcciones de escenarios y personajes poco pulidas, más propias de otros tiempos que de los que corren hoy, más que nada porque con la técnica de que se dispone para crear un buen motor gráfico, no es descabellado pensar en juegos que contengan un mínimo de apariencia visual.

Sólo cabe destacar la movilidad de cámaras, en perspectiva isométrica. Tan pobre es el aspecto visual como la jugabilidad; ni modos de juego distintos, ni un argumento que enganche. La incertidumbre de lo que nos deparará, parece que se quedó en eso, encontrando siempre más de lo mismo.

A.L.C. **59**

Zombie Revenge

Terror en la ciudad

- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda Visual Memory • Acepta Vibration Pack • Uno o dos jugadores





Las calles están podridas por la presencia de unos seres extraños con aspecto despreciable y cara demacrada, y nuestra misión es clara: destruirlos.

Así se presenta «Zombie Revenge», que aunque no es novedoso en cuanto a su trama, es lo suficientemente atractivo para atraer a aquellos que no suelen seguir este tipo de género. Los cuatro modos de juego que aporta –Arcade, Original, Boss y Fight– abren distintas posibilidades que pueden dar de lleno con el gusto de muy diversas personas, todos ellos unidos por una calidad gráfica envidiable, pero no por ello inmejorable, lo que se puede apreciar en que parece que los diferentes personajes están como pegados a los escenarios.

Independientemente de esto, y teniendo en cuenta que las estructuras 3D utilizadas en la construcción de los escenarios y personajes anteriormente mencionada están cuidadas

London Racer

Locura en carretera

- Compañía: **WINGS ELECTRONIC**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 50 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D, Glide, OpenGL) • **Multijugador:** No



La autopista está condensada de tráfico, la ciudad colapsada, pero un puñado de coches compiten en las calles y autopistas en una carrera organizada por un grupo llamado M25. Nuestro objetivo será quedar los primeros en estas apasionantes carreras, con la adrenalina por las nubes, y evitando a la policía de Londres, lugar donde se desarrolla la acción. Una ciudad reflejada con bastante exactitud referente a sus calles y monumentos principales, aunque carente de realismo en cuanto al desarrollo normal del día a día.

Movimientos suaves, pero con poco dinamismo, es la tónica predominante del juego; no se reflejan los bandazos y derrapajes típicos que, combinados con unos efectos visuales poco pulidos que dejan entrever defectos con tarjetas aceleradoras poco potentes.

Las cámaras disponibles para el seguimiento se pueden contar con los dedos de una mano, un punto en el que los juegos que se precien de ser grandes están mimando al detalle. Como no todo son defectos, en el campo de los sonidos, se ha acertado, sin mayores alardes, con efectos propios de títulos con los coches como protagonistas. Con tres modos de juego distintos, desde una simple carrera, hasta un torneo, se pueden satisfacer las necesidades de cualquier apasionado a los coches, pero no a aquellos que sean incondicionales del género.

I.S.A. **64**

Suzuki Alstare Extreme Racing

Intento fallido

- Compañía: **UBISOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

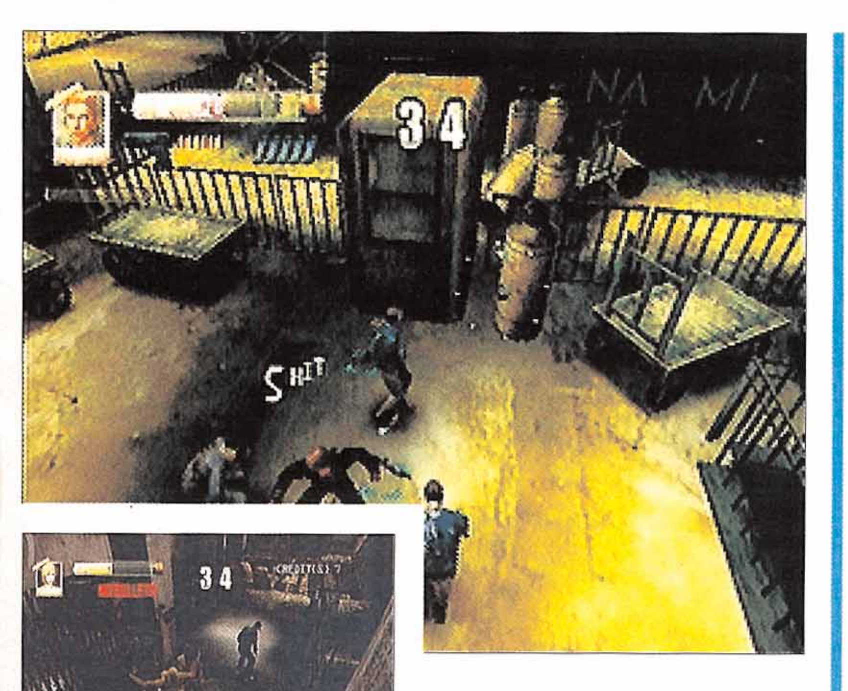
CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 10 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct3D) • **Multijugador:** Sí (Internet, split screen para dos jugadores)



Para llegar a la cumbre del motociclismo hay que pasar por el equipo suplente, ser piloto de pruebas y tener un gran rendimiento. Así conseguiremos una máquina mejor para competir en los grandes premios con el equipo Suzuki. Muchos son los títulos que hay en el mercado relacionados con el mundo del motociclismo. Nadie puede obviar el impacto de «GP 500» y «Superbike 2000» que pusieron elevaron el realismo al máximo exponente en el mundo de la simulación. A pesar del intento, este título está lejos de alcanzar los mencionados, aunque las comparaciones sean odiosas. El realismo que intenta dar el juego sobre un gran premio, o la simulación propiamente dicha, se ha quedado en eso, un intento. Las caídas y el difícil control son sólo algunos de los rasgos que se repiten constantemente a lo largo de cada carrera, y no sin dejar de lado la falta de detalles visuales que se han quedado por el camino, para por lo menos provocar una adicción al juego.

Con la dificultad que encontramos en la manejabilidad de la moto, no es de extrañar que lleguemos a cansarnos de no estar un minuto seguido sobre dos ruedas, disfrutando de la sensación de velocidad que sí se puede apreciar por la aceleración de los movimientos. Los sonidos, sencillos y sin grandes alardes de efectos que aludir.

P.L.L. **65**



casi al máximo, se puede apreciar un auténtico realismo en los movimientos de los diferentes personajes y de la acción en general. Mención aparte se merece el tema de la jugabilidad, del que «Zombie Revenge» rebosa por los cuatro costados, amén de unos efectos sonoros impresionantes, y una trama que encandilará a los más fervientes seguidores de este género. También hay que hacer una llamada especial al hecho de que los textos de todo el juego han sido traducidos al castellano para la comprensión total de la aventura.

A.L.C. **79**

Hogs of War

La mejor defensa es...

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Uno o dos jugadores





«Hogs of War» es un juego que, por sus características, está destinado a los peques de la casa, y razones de peso tiene para conseguirlo, ya que combina un argumento divertido con unos personajes ideales para ver la sonrisa de los niños reflejada en sus rostros. Y es que ver a un grupo de cerditos organizados para combatir en la guerra...
Una mezcla de acción y estrategia es lo que nos depara «Hogs of War», aunque muy en la línea de todos los títulos destinados a los niños, con una calidad gráfica que deja muchos interrogantes abiertos sobre el porqué de esta escasa preocupación acerca del aspecto visual, pero por el contrario con una capacidad de manejo, jugabilidad y diversión ideales para el público al que va dirigido. Un colorido resaltante, con sonidos sencillos y un doblaje del juego al castellano, facilita la comprensión a todo chavalín que se atreva a probarlo.

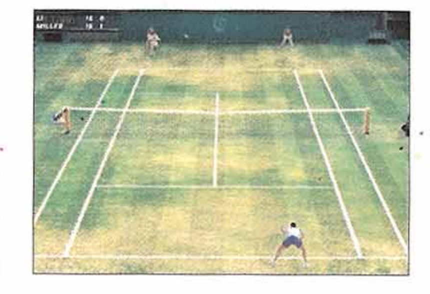
I.P.P. **63**

Roland Garros 2000

Matchball

- Compañía: **DIGITAL ANVIL/CRYO**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

CPU: Pentium 200 MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **3D:** No (se recomienda, Direct3D) • **Multijugador:** Sí (hasta cuatro jugadores en el mismo PC)



Salir a la pista central de Roland Garros, o competir en los más prestigiosos torneos de tenis del mundo, son algunas de las opciones disponibles en «Roland Garros 2000».
El engine 3D que se ha utilizado abre innumerables posibilidades de golpes y movimientos que otorgan una extrema jugabilidad, como liftar, pasing, boleas, globos, mates, pero, sin embargo, la rapidez y brusquedad con que se efectúan los mismos, no permite recrearnos y disfrutar de esa diversidad como quisiéramos.
La caracterización de los personajes es amplia, dada la gran cantidad que presenta el título, nada menos que ocho mujeres y ocho hombres, y a la vez con curvas suaves, uniéndose así a las animaciones, que se acercan a la realidad de la tensión sufrida por un tenista en una cancha, acompañada por los gritos de ánimo del público y los comentarios del juez de silla en el lenguaje original.
Los escenarios, muy diversos –tierra batida, hierba, superficies sintéticas y duras–, reflejan fielmente los modelos reales, pero el público que los acompaña dejan al descubierto un pequeño fallo, al ver lo poco que se tienen en cuenta los pequeños detalles,.
«Roland Garros 2000» combina todos los ingredientes necesarios para ser un gran juego, y aunque no deja de ser el mejor título existente sobre el mundo del tenis, se podrían haber mejorado pequeños detalles gráficos para consolidarle con argumentos en la cima de este género.

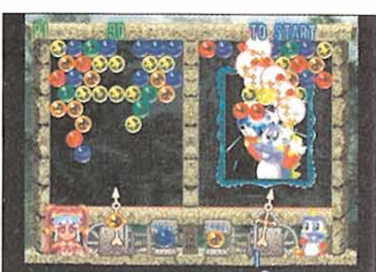
I.P.P. **72**

Bust a Move 4

Entre burbujas

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **DREAMCAST, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **DREAMCAST**
- Género: **PUZZLE/INTELIGENCIA**

Se recomienda Visual Memory • Uno o dos jugadores





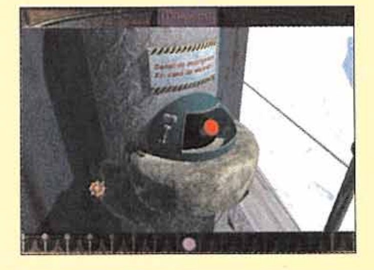
Con «Tetris» se abrieron las fronteras al tipo de juegos donde la habilidad mental era fundamental, aumentando el nivel de la misma en cada pantalla que pasábamos. En los juegos similares que han salido después, poco importan los gráficos y sonidos; basta con tener una presencia atractiva, colorido, y a divertirse. Sin embargo, desde que salió a la luz "Tetris", ya ha llovido mucho, y como la técnica avanza, lógico es pensar que este tipo de juegos aumenten considerablemente. Gráficos más que aceptables y sonidos relajantes para que la mente esté fresca, con tres modos de juego distintos, y podemos asegurar que la diversión está servida. En el modo Puzzle y Challenge, la habilidad mental para no ahogarnos con tanta burbuja es vital. En el modo de Dos Jugadores, medir las fuerzas contra un compañero para ver quién es más rápido, servirá sin duda para pasar un buen rato y entretenerse, como ya pasó con otras entregas de la saga.

P.L.L. **71**

Punto de Mira

- Compañía: **SOAP BUBBLE/ FX INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**

Habitar los sueños propios, o los de otras personas, es uno de los mitos recurrentes de la Humanidad. ¿Quién no ha soñado con ligarse a esa actriz o actor famoso que nos trae de cabeza, o ser el máximo goleador de la Eurocopa? Convertir los sueños en realidad sólo está al alcance de unos privilegiados. Sin embargo, se rumorea que, en algún rincón apartado del Ártico, un antiguo barco varado entre los hielos esconde una diabólica máquina capaz de transportarnos al subconsciente de las personas. Bienvenidos a «Morpheus».



CPU: Pentium100 MHz • **RAM:** 8 MB • **HD:** 67 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	69
ADICCIÓN:	82

La limitada resolución de 640x480 y la excesiva pixelización de las escenas de transición pueden provocar un primera impresión negativa. No obstante, «Morpheus» apenas necesita unos minutos para lanzar sus redes y atrapar al jugador con un argumento irresistible y unos acertijos interesantes. A ello contribuye una adaptación al castellano impresionante.

puntuación total **80**



Morpheus

Cuando las pesadillas se hacen realidad

Matthew Holmes, aventurero y explorador, había vivido los últimos treinta años de su vida obsesionado con la desaparición de su padre. La última noticia que tuvo de él se reducía a un enigmático telegrama, donde figuraba una extraña palabra:"Herculania".

Durante años, Matthew organizó muchas expediciones por todo el mundo para encontrar a su progenitor. La última de ellas le había llevado al Ártico. Pero, tras una tormenta de nieve, se separó del resto de sus compañeros, y comenzó una penosa marcha por el desierto helado que a punto estuvo de acabar con su vida. Sumido en las alucinaciones de la antesala de la muerte, alcanzó a divisar un misterioso trasatlántico aprisionado entre los hielos: el Herculania.

Una primera exploración certificó que estaba abandonado, pero pronto comenzaron a surgir las primeras apariciones donde se mostraban a los pasajeros del barco realizando sus actividades o charlando entre sí, días antes de que un extraño acontecimiento acabase con sus vidas. La primera tarea de Matthew consistirá en rastrear las cinco plantas del barco en busca del mecanismo que active la energía. Por el camino visitará gimnasios, salas de cine, un museo, los enigmáticos camarotes, e irá conociendo a los pasajeros, en forma de apariciones fantasmales. Y esa será, tan sólo, la punta del iceberg de una sorprendente e imprevisible aventura.

La primera tarea de Matthew consistirá en rastrear las cinco plantas del barco en busca del mecanismo que active la energía

ESCUELA CLÁSICA

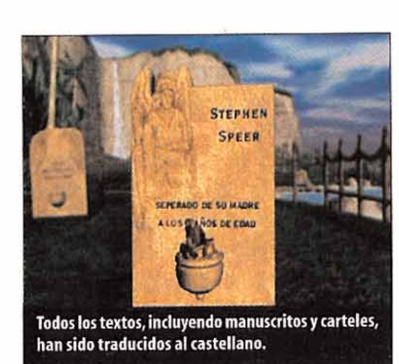
El argumento de «Morpheus» es, sin duda, muy interesante. Para desvelar todos sus secretos, Soap Bubble ha optado por adaptarlo al desarrollo de una aventura gráfica en primera persona, con libertad total de movimientos en un ángulo de 360 grados. Los gráficos renderizados son de una gran calidad estética, aunque la limitada resolución de 640x480 se queda anticuada, en comparación con otros títulos de este tipo. Es posible mover la vista en cualquier dirección, al arrastrar el ratón, mientras que los desplazamientos entre estancias se nos muestran con vídeos de transición cuya excesiva



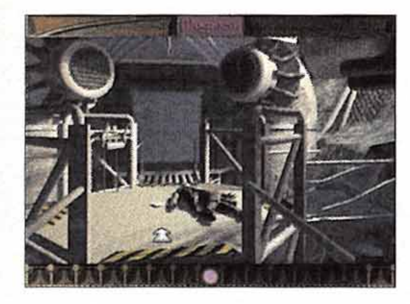
Las apariciones siempre se muestran en el lugar más inesperado. Por suerte, nos ignoran...

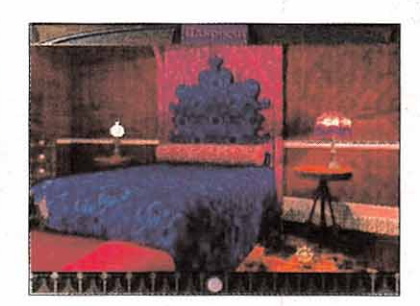


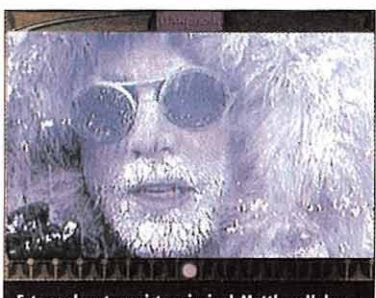
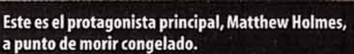
Aunque no lo parezca, una de estas fotografías es vital para descubrir la clave del camarote de Leo.



Todos los textos, incluyendo manuscritos y carteles, han sido traducidos al castellano.







Este es el protagonista principal, Matthew Holmes, a punto de morir congelado.

Al principio puede que desilusione por su aspecto, pero poco a poco irá enganchando fuertemente al jugador

Así se hacen las cosas



La aspiración de cualquier juegoadicto, cuando compra un videojuego en su tienda favorita, es que esté traducido. Ahora bien, a lo largo de la historia, nos hemos encontrado con diferentes "grados" de traducción: desde los textos ininteligibles motivados porque el traductor aprendió castellano escuchando las canciones de Enrique Iglesias, pasando por los simples subtítulos, o el doblaje realizado por la secretaria, el chico de los recados y el vecino del quinto de la distribuidora.

A diferencia de los ejemplos mencionados en el párrafo anterior, «Morpheus» posee uno de los doblajes más profesionales que hemos visto en muchos, muchos años dentro del género de las aventuras gráficas para compatibles. La adaptación al castellano no se limita a una simple traducción; al contrario, se han diseñado nuevos menús, se ha creado un manual on-line específico para la versión española, se han traducido todas las notas, libros y carteles que se muestran en el juego e, incluso... ¡los textos reflejados en los vídeos! Esto implica muchas horas de retoque de los gráficos, además de volver a grabar las escenas. A ello hay que unir un manual muy detallado y estuches personalizados para cada CD. Sólo nos queda quitarnos el sombrero ante la profesionalidad y el buen hacer de sus distribuidores.

pixelización producirá un feo efecto en monitores grandes, de 15 ó 17 pulgadas.

La gran ventaja de utilizar esta resolución y unos vídeos no demasiado espesos, es que las cargas desde el CD son instantáneas, por lo que la fluidez del juego es soberbia, y la vista virtual no se ralentiza en ningún momento, ni siquiera en los PCs de gama baja. Al contrario que otras compañías, Soap Bubble ha ajustado al máximo el entramado técnico para someterlo al juego, y no al revés. Esto beneficia al desarrollo de la aventura, pues las típicas esperas cuando se cambia de escenario, son inexistentes.

Por los demás, «Morpheus» presenta un esquema clásico en este tipo de juegos: el interfaz utiliza iconos inteligentes que sirven para moverse, recoger objetos y accionar mecanismos. La trama se va deshilachando sobre diferentes vídeos interpretados por actores reales, vitales para obtener pistas y aprender a usar los innumerables artilugios que pueblan los escenarios. Casi todos los acertijos se basan en manipular palancas, descubrir contraseñas que abren puertas selladas, y asociar objetos con personas y lugares. Al contrario de otros programas que se aprovechan de los sueños para presentar situaciones absurdas, tanto los escenarios como las acciones a realizar son bastante lógicos; cualquier persona con un poco de sentido común, podrá avanzar en la aventura.

ADAPTACIÓN PERFECTA

La mayor virtud de «Morpheus» es que, pese a sus carencias técnicas, la atractiva trama, plagada de giros argumentales, y los interesantes acertijos, enganchan al jugador y no lo dejan escapar hasta llegar al final. Aunque el principio del juego se desarrolla en el mencionado transatlántico, el descubrimiento del Neugraphicon nos permitirá sumergirnos en los sueños de los pasajeros. Así, podremos visitar un harén persa, el Dublín del siglo pasado, o una isla caribeña, asegurando la variedad y diversión durante toda la aventura.

A ello contribuye el excepcional doblaje de las voces al castellano llevado a cabo por la distribuidora. Al contrario que en otros juegos, los actores no se limitan a leer unas líneas, sino que realmente actúan, por lo que hacen aún más agradable observar las escenas de vídeo y "empaparse" de la ambientación.

Estamos ante una aventura que los fans del género no deberían perder la pista.

J.A.P.

"Semi" Realidad Virtual

Con la llegada de las tarjetas aceleradoras de gráficos 3D y los motores tridimensionales, los juegos han ganado en espectacularidad gráfica y libertad de movimientos, a costa de renunciar a la belleza y gusto por el detalle de los gráficos renderizados en 2D. En las aventuras, es muy importante que el argumento y los puzzles vayan acompañados de una calidad gráfica exquisita. Por eso, muchas compañías han buscado la forma de aunar los gráficos estáticos en 2D, con la libertad de movimientos en 3D.

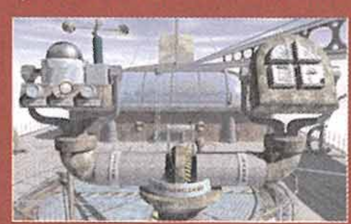
«Morpheus» se aprovecha del sistema virtual del formato de vídeo QuickTime para conseguir este efecto. Básicamente, lo que se hace es renderizar un escenario –una habitación, por ejemplo– manteniendo fija la cámara, pero rotándola 360 grados alrededor del eje vertical. El efecto es similar a quedarse parado, y girar la cabeza a izquierda y derecha. Obviamente, no se consigue la libertad total de los juegos en 3D, pero la vista parcial es suficiente para esconder objetos y puzzles por todo el escenario, y mejorar la sensación de "estar allí".

Radiografía de una aventura

A estas alturas de la vida, no creemos que haya alguien que no sepa cuál es el desarrollo de una aventura gráfica en primera persona. No obstante, para los despistadillos, así como para los recién iniciados que aún no conocen el género, a continuación vamos a explicar los tres pasos necesarios para descubrir los numerosos secretos que esconde «Morpheus».



1.- UN POCO DE CINE. Al visitar ciertos escenarios o realizar determinadas acciones, surgen unas apariciones fantasmas que muestran a los pasajeros del barco conversando entre sí, o realizando actividades sospechosas. Hacia el final del juego, también aparecen personajes reales. Es muy importante poner atención a todo lo que dicen y observar lo que hacen, pues ofrecen pistas que después serán necesarias cuando exploremos sus sueños, o manipulan dispositivos que más tarde deberemos utilizar nosotros.



2.- LOS ARTEFACTOS. Dispersos por todas partes existen decenas de máquinas, cuya correcta activación es vital para avanzar. Las conversaciones de los personajes y las notas y libros esparcidos por los escenarios ofrecen pistas sobre su funcionamiento. En algunos casos será necesario mover palancas; en otros, ajustar un punto de mira, coordinar varios instrumentos musicales, o descubrir una contraseña. Cuando se manejan correctamente, abren nuevas puertas, descubren secretos u ofrecen valiosos items.



3.- LOS OBJETOS

No podían faltar, lógicamente. En «Morpheus» sólo es posible llevar uno al mismo tiempo, por lo que todo se reduce a recoger el ítem que, se sospecha, nos va a ser más útil, y usarlo en el lugar oportuno. No son muy abundantes, pero son imprescindibles para superar los acertijos claves.

Punto de Mira

- Compañía: **MAXIS/ ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



El último título de la saga perfecciona la IA, lo que incrementa considerablemente su complejidad y refuerza el interés general del programa

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 450 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	72
ADICCIÓN:	89

El aumento en la paleta de colores aumenta las posibilidades de las edificaciones disponibles, además de lograr un mayor nivel de detalle. Las expectativas de diseño que se crearon en un principio –totalmente 3D– no corresponden en determinados aspectos importantes a la versión final presentada. La opción de manejo de las finanzas y negocios de los distintos estamentos confieren un atractivo especial, además de aumentar la dificultad.

puntuación total **80**



SimCity 3000 Unlimited

Amo y señor de la ciudad

De la mano de Maxis llega una nueva entrega del popular «SimCity». Este título incluye numerosas novedades, conservando, eso sí, el tradicional estilo que le catapultó a la fama.

Lo primero que salta a la vista es el interfaz. Ahora los menús tienen más iconos, lo que facilita su manejo. Al mismo tiempo, destaca el nuevo sistema de noticias, con una barra de desplazamiento situada en la parte inferior de la pantalla por el que irá desfilando la información... Al margen de estos detalles la mayor contribución viene dada por el aumento de la paleta de colores de 256 a 65.000 colores, que trae consigo que los edificios mejoren en su aspecto arquitectónico; sobre todo al encontrarnos con que tienen cuatro caras y no dos como ocurría antes.

Los tradicionales rascacielos, y pequeños unifamiliares, ahora están acompañados de edificios de mediana planta. Con la incorporación de un nuevo nivel de densidad (densidad media), ahora podemos disfrutar de edificios de entre dos y seis plantas. Destacado es también el trabajo que se necesita para crear edificios de sobra conocidos por todos, como la Torre Eiffel, el Big Ben, Notre Dame, que ahora pueden formar parte de nuestra creación. La colección de edificios disponibles, gracias a estas incorporaciones y algunas otras, ha crecido desde las poco más de cien que teníamos, hasta las más de trescientas que podemos disfrutar ahora. ¿Y dónde metemos tanto edificio? La respuesta es sencilla, puesto que la superficie de construcción también ha sufrido una modificación: hemos pasado a tener cuatro veces más terreno (ahora personalizable para la edificación), por lo que hay que controlar más zonas para que no se produzcan desastres, ya que ahora encontramos cuatro nuevos.



La visión del juego en perspectiva isométrica no es novedad, pero el aspecto visual ha mejorado con el aumento de la paleta de colores.



El nivel más alto en el zoom provoca una distorsión de la imagen, de tal forma que los píxeles se notan en exceso, bajando la calidad de resolución.



Todas las clases sociales están presentes, por lo que las zonas de clase media también deberán tener cabida en nuestra ciudad.

Para controlar esta superficie tan grande disponemos del conocido mapa con sus niveles de zoom, que han pasado de ser tres a cinco, algo que deja al descubierto, en el nivel cinco, los píxeles de los edificios, bajando considerablemente la resolución gráfica.

Las novedades que incorpora esta última entrega son numerosas y atractivas, sin embargo no es menos cierto que los tiempos avanzan y con ellos la tecnología. Es por ello que «SimCity 3000 Unlimited» debería haber cumplido las expectativas creadas durante su desarrollo y haber diseñado el juego teniendo en cuenta la tecnología 3D que corre en estos tiempos, y no haberse quedado estancado en la vista isométrica que ha utilizado en todas sus versiones. Es posible concebir un «SimCity» en 3D, sin perder por eso el estilo de juego que catapultó a esta saga al éxito. En este último peldaño el nivel de dificultad ha aumentado, lo que confiere un mayor atractivo para los amantes de la serie y los reducirá para sus detractores.

Los sonidos acompañan al juego creando un ambiente agradable que además elegiremos nosotros entre una mayor diversidad de temas.

Maxis ha realizado un buen trabajo aumentando el nivel de la saga en cuanto al manejo y adicción, pero debería haber respondido a las expectativas de desarrollo 3D creadas en un principio en torno a esta última versión.

P.L.L.



¡DIRIGE TU EQUIPO HACIA EL TRIUNFO!

La temporada empieza ahora, construye el equipo de tus sueños.





- Elige en cada momento la alineación más adecuada, la táctica más efectiva y las mejores jugadas de estrategia.
- Amplia base de datos, tienes 30.000 jugadores. Ficha los mejores.
- 4 campeonatos: Español, Italiano, Inglés y Alemán. Equipos de 1ª y 2ª división. Copa del Rey, UEFA y Liga de Campeones.
- Motor de búsqueda que te ayudará a encontrar el jugador más adecuado.
- Tres modos de visualización de los partidos.

















Tel. 93 544 15 00

Punto de Mira

- Compañía: **ZONO/PSYGNOSIS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Las influencias japonesas ya han llegado ya a la mayoría de los géneros del videojuego. Uno de sus máximos últimos exponentes fue «Shogo. Mobile Armor Division», que curiosamente también tenía mucho que ver con gigantes de hierro. ¿Qué tal le sentará, pues, el anime a la estrategia? Todo parece indicar que se trata de un cocktail explosivo, a juzgar por este producto de Zono.



CPU: Pentium200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 37 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D, Glide, OpenGL) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	**84**
ADICCIÓN:	**79**

La fase de pre-construcción es una idea bastante interesante. Aporta algún detalle novedoso al género pero, ¿es suficiente? La semidesconocida compañía Zono ha demostrado saber hacer con este título.

puntuación total **81**



Metal Fatigue

Al estilo japonés

El avance de la ciencia es imparable y el argumento de «Metal Fatigue» nos sitúa allá por el siglo XXIII, momento en el que la humanidad descubre la posibilidad de realizar viajes espaciales a una velocidad superior a la mítica barrera de la velocidad de la luz. Las expediciones comienzan a sucederse de modo habitual hasta llegar a planetas que demuestran una terrible suposición: existe una especie alienígena de tecnología claramente superior que se ha estado encargando de acabar con cientos de civilizaciones aparentemente pacíficas.

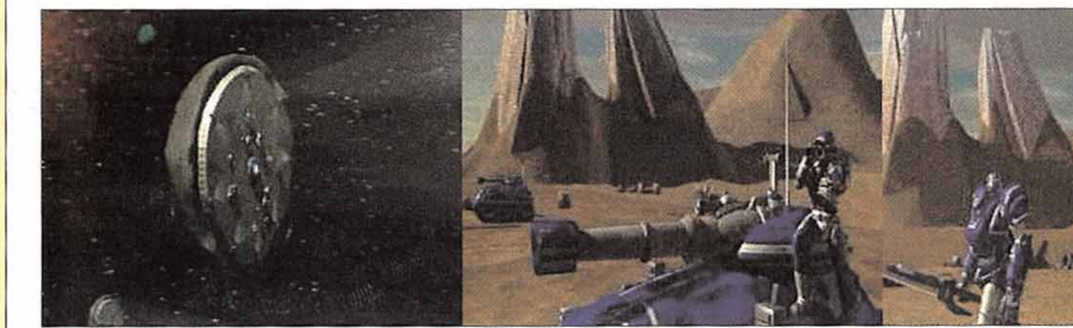
Las expediciones más relevantes están siendo llevadas a cabo por tres corporaciones de gran poder económico: Rimtech, Mil-Agro y Neuropa. Sus objetivos iniciales eran variados,



Los accidentes geográficos se hacen mucho más latentes al usar una tecnología completamente tridimensional.



Las primeras misiones tienen como objetivo un aprendizaje continuo, y no son muy complicadas de completar.




La perforadora puede trabajar sin pausa mientras atendemos asuntos importantes en la superficie.





Durante los ataques, las unidades de infantería suelen ser las primeras en sucumbir, mientras que los Combots son más difíciles de derrotar.



La niebla de guerra es habitual en todos los juegos de estrategia en tiempo real. En los satélites, esta niebla desaparece por completo.

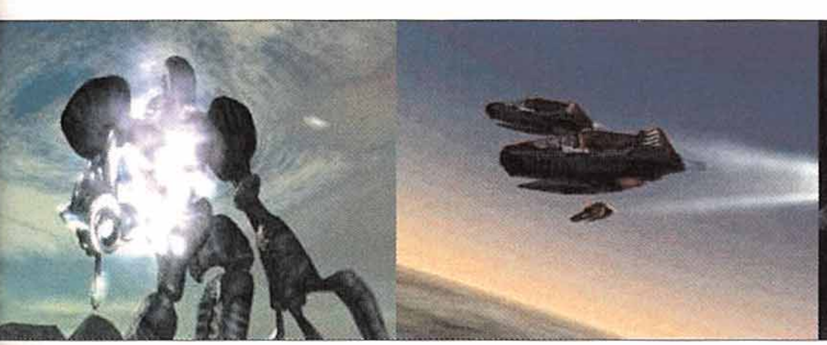
El tiempo de combate en «Metal Fatigue» puede llegar a sucederse en tres frentes simultáneos


Las erupciones de lava son una de las fuentes de energía más importantes.

pero cooperaban para seguir avanzando y descubrir los secretos de la desconocida especie aniquiladora. Todo cambió en el momento en que llegaron al sector donde esperaban encontrar las respuestas a sus inquietudes. La citada especie había dejado la zona sin dejar pistas, excepto su sofisticada tecnología. Esto propició un enfrentamiento entre las tres corporaciones; ante ellas se encontraba un filón y quien descifrara primero sus secretos sería la más poderosa de La Tierra. Para colmo, tres hermanos luchando en cada uno de los bandos. Esta historia tan típica es la excusa elegida por la compañía Zono para darnos la posibilidad de formar parte de cualquiera de las corporaciones.

MÉTODO DE COMPARACIÓN

Hoy en día, y debido a la gran cantidad de títulos similares que inundan el mercado, el mejor método para describir un juego es compararlo con los títulos más representativos del género. Y lo primero que llama la atención es el engine 3D, muy similar al que usó «Myth», y nada habitual en este tipo de estrategia. El mapa puede ser acercado/alejado y rotado con total libertad, lo que añade una espectacularidad bastante bien conseguida. Esta libertad de visión está limitada, así que debemos olvidarnos de apreciar las escenas desde un punto de vista subjetivo. Donde más se aprecia este apartado es en el terreno, ya que los desniveles orográficos se aprecian ►





A tres bandas



La principal novedad de «Metal Fatigue» con respecto a lo ya existente en materia de estrategia en tiempo real es la simultaneidad de tres frentes de batalla. No queda demasiado claro, ¿verdad? Expliquémoslo con más detalle: lo que en otros juegos se limita a la superficie de un planeta, verde o árido, aquí se multiplica por tres. Por un lado tenemos los satélites, por otro la superficie y, por último, los pasajes subterráneos.
Los satélites se comunican con la superficie a través de puertas teletransportadoras, y éstas, a su vez, con los subterráneos por medio de elevadores. Las nuevas posibilidades estratégicas que se abren son numerosas, pero también será necesario multiplicar nuestro estado de alerta.
Los satélites pueden ser utilizados para colocar, entre otras cosas, centrales de energía solar, mientras que los subterráneos son fuente de gran riqueza al encontrarse la lava en estado más puro que en la superficie. Una unidad nueva cobra aquí protagonismo: la perforadora, con la que abriremos nuevos túneles que nos permitirán explorar los secretos que se esconden bajo tierra. Además, gracias a ésta, es posible dirigir nuestras unidades hasta las cercanías de la base enemiga y perpetrar un ataque sorpresa.



¡Puños fuera!

Sin duda alguna, lo más llamativo de este título son los llamados «Combots», esos prodigios de la técnica al puro estilo "Mazinger Z" que nos van a ayudar en nuestros ataques al enemigo.
No estamos hablando de un número finito de Combots predefinidos, ya que están formados por diferentes piezas: un par de piernas, dos brazos, un torso y, por supuesto, el piloto. Como la variedad de estas piezas aumenta progresivamente, las combinaciones posibles lo hacen en mayor medida. Incluso es posible reutilizar restos ►



de Combots abatidos de los que haya quedado intacta alguna parte de su anatomía. Para eso deberemos enviar una unidad constructora en busca de los restos aprovechables. También es posible desensamblar los combos existentes y crear nuevos con un estilo de ataque diferente, útil si los existentes no son adecuados para defenderse. Sus creadores hablan de miles de posibilidades, lo que nos da una clara idea de gran número de variantes disponibles en la central de ensamblaje. Es posible crear Combots enfocados al combate cuerpo a cuerpo, a distancia, rápidos, etc.

Los tres grandes contendientes



MILAGRO. Capaces de luchar hasta la extenuación, hacen de la lucha una auténtica religión. Extremadamente peligrosos en la lucha cuerpo a cuerpo, debido a las demoledoras hachas, martillos y otros objetos contundentes.



NEUROPA. Los menos dados a proclamar su poder a los cuatro vientos. Permanecen agazapados, semiescondidos, pero han adquirido más tecnología alienígena de la que el resto de corporaciones imaginan. Su especialidad es el dominio de la ocultación y la facilidad para detectar a los enemigos.



RIMTECH. El honor y la fuerza militar son las bases que rigen el comportamiento de esta corporación. Su poder militar se basa en un equilibrio de armas de defensa y ataque y no son capaces de razonar pensando en la idea de adquirir el poder.





En una lucha de colosos no está de más revisar la energía de nuestros luchadores para actuar en consecuencia.

Los rivales manejados por la IA no siempre responden igual







mucho mejor que en la habitual perspectiva cenital pura. En este apartado, por tanto, buena nota para «Metal Fatigue».

En cuanto a las posibilidades estratégicas, es de agradecer un nuevo concepto que sin duda aprovecharán muchos usuarios: la fase de pre-construcción. Generalmente, en los RTS, cada jugador inicia la partida con una secuencia de construcción muy estudiada (como si fuera una partida de ajedrez), convirtiendo los primeros minutos una serie de movimientos preconcebidos que no aportan ningún tipo de emoción. Esto es lo que se pretende mejorar en «Metal Fatigue» ya que durante la citada fase la construcción, tanto edificios como piezas/unidades, se consiguen casi de inmediato. Evidentemente, los recursos iniciales limitan nuestro inicio, pero de este modo es posible levantar una base "aceptable" en tan sólo unos segundos.

EL FUTURO ESTÁ EN EL RECICLAJE

Ya en «Total Annihilation» se tuvo en cuenta esta máxima, ya que los residuos metálicos que quedaban tras una batalla podían ser utilizados para crear nuevas unidades. Aquí el concepto se lleva un poco más lejos, ya que es posible reutilizar componentes de los Combots enemigos (ver recuadro adjunto) que hayan sido abatidos. Además, es normal que el enemigo disponga de una serie de piezas que nosotros no podamos fabricar, pero sí podamos conseguir de este modo. Esto da lugar a que una corporación, se vea sorprendida por ataques de Combots con brazos, piernas o torsos de su propia fabricación. Pero hemos hablado tanto de estos ingenios mecánicos que nos hemos olvidado de algo muy importante: su tripulación. Sin alguien que los dirija no son capaces de salir de la fábrica, y estos influyen directamente en la eficiencia. Cuando un "piloto" acumule batallas a su espalda, ganará experiencia y hay que evitar que caiga en combate ya que puede pilotar

Gracias a su entorno completamente tridimensional, podremos conseguir variados ángulos en las escenas de batalla

otro Combot nuevo de manera mucho más eficaz.

Para la inteligencia artificial han requerido los servicios de Mark Baldwin, todo un conocido en la materia con experiencia demostrable en el género de los wargames («Perfect General» forma parte de su curriculum). Su diseño pone especial atención en evitar que los rivales manejados por la I.A. actúen siempre de igual manera. No sólo nos referimos a evitar que ataquen siempre en el mismo punto de la misión, sino que actúen con estrategias diferentes según la partida y la actitud del jugador. Esto, unido a la gran variedad de Combots a construir, permite un número de variantes estratégicas lo suficientemente elevado.

El conjunto ofrece un producto bastante sólido, con un planteamiento muy similar al del resto de juegos de estrategia en tiempo real (RTS) y varios añadidos bastante acertados. Gráficos notables, sonido de calidad, secuencias cinemáticas que rayan a gran nivel y una inteligencia artificial cuidada son muchos puntos a favor. Lo malo para Psygnosis es que hay más títulos en liza, y la mayoría tienen también muchos puntos favorables.

J.J.V.

Punto de Mira

- Compañía: **CODEMASTERS**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- En preparación: **PC, DREAMCAST**
- Género: **ARCADE/SIMULADOR**



Cuando Codemasters anunció que estaba trabajando en la segunda parte de «Colin McRae Rally», muchos de nosotros no dábamos crédito a nuestra suerte: una compañía de la talla de los creadores de aquel juego podía ser capaz de mucho, pero sobre todo de sorprender.





Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • De uno a cuatro jugadores • Acepta volante y pedales

TECNOLOGÍA:	95
ADICCIÓN:	84

Es asombroso cómo se le puede sacar tanto provecho a PlayStation, tanto en jugabilidad, como en realismo. A veces se produce un exceso de pixelación en el terreno. El comportamiento y los movimientos de los vehículos llega a rozar casi la perfección.

puntuación

total **94**



Colin McRae Rally 2.0

Mejorar lo insuperable

Parece que los chicos de Codemasters han puesto toda la carne en el asador con su TÍTULO, así con mayúsculas, al menos en lo que se refiere a la versión de PlayStation que ahora nos ocupa –los usuarios de PC y los de Dreamcast aún tendremos que esperar un poco para ver las correspondientes versiones terminadas–.

La compañía británica tenía el difícil reto de mejorar un producto que, ya de por si, derrochaba calidad por los cuatro costados, teniendo en cuenta las capacidades y limitaciones de la consola de Sony.

MAYOR JUGABILIDAD

Uno de los aspectos que más se han cuidado en esta nueva entrega de «Colin McRae Rally» ha sido la jugabilidad, si bien no es el único, como veremos a continuación.

En la anterior versión, muchos eran los usuarios que se quejaban de una cierta carencia en el control de los diferentes vehículos que incluía el juego, algo que se ha mejorado enormemente. Ahora, derrapajes, contravolantes, respuesta a los frenos, al punta-tacón, etc., han sido llevados a límites insospechados, llegando a creer muchas veces que realmente estamos ante una de esas poderosas máquinas. Además de todo lo que respecta a la conducción, el estado del terreno, las condiciones atmosféricas, incluso el estado en el que se encuentre nuestro vehículo después de varias etapas, van a incidir –positiva o negativamente– en la ardua tarea de la conducción, pues llegar al final sin apenas hacerle un rasguño al coche será bastante complicado y requerirá de numerosas horas frente a nuestro televisor. Esto, que en principio puede ser algo que muchos pueden obviar al tratarse de un programa de estas características, es algo que los programadores de «Colin McRae Rally 2.0» han tenido muy en cuenta, ya que, según ellos mismos, de ello depende el éxito y el fracaso de un determinado producto.

Evidentemente, la jugabilidad no ha sido en lo único en lo que se han dejado "las ruedas". Los movimientos y comportamiento de los vehículos son verdaderamente apabullantes; al ver la repetición de una de nuestras etapas, podremos comprobar lo cerca que están todos los movimientos de la física real, además de creer que

Alcanza cotas antes impensables en PlayStation gracias a la maestría de Codemasters



Podemos seleccionar varias vistas, entre cinco, a gusto del usuario.



Al finalizar una etapa podremos disfrutar con la repetición de la carrera.

La calidad de lo que nos rodea es impresionante, teniendo presente las limitaciones de PlayStation.

Más coches



Una de las características principales de «Colin McRae Rally 2.0» es la posibilidad de disfrutar de seis vehículos diferentes con sus respectivas peculiaridades. Esto último es algo que Codemasters ha tenido especial interés en plasmar, pues de ningún modo el comportamiento de cada modelo se asemeja a otro, siquiera en el sonido. Cada uno cuenta con una conducción particular, un sonido también particular, que les hace diferenciarse del resto y así que no haya problemas sobre gustos de los usuarios, pues además de los seis que incluye por defecto, si somos capaces de terminar un campeonato de rally en dificultad intermedia o experta, se nos sumarán nuevos modelos. Estos son: Peugeot 205 Turbo 16, Lancia Integrale, MG Metro 6R4, Mini Cooper, Ford Puma, Sierra Cosworth y Lancia Stratos. Ahí es nada.

Además, las opciones de poder variar las diferentes características de cada coche hacen más jugable a «Colin 2», lo que nos puede dar una idea del potencial del juego.

Los desperfectos en la carrocería de los vehículos están reflejados de una manera sensacional.



Las condiciones climatológicas afectan a nuestro modo de conducción.



Hay que controlar en todo momento la velocidad, los frenos y el contravolante.

Aquí podremos ver los trofeos conseguidos en cada una de las dificultades que se nos ofrecen.

Las opciones de juego que nos proporciona hacen de él un programa variado y sin lugar al aburrimiento



Los árboles, las señales o las piedras, entre otros, suponen unos obstáculos dignos de ser esquivados.

estamos viendo un resumen de un rally de los de verdad.

A todo ello también hay que sumar que la compañía británica no ha querido que nadie se quede sin disfrutar de lo lindo con «Colin McRae Rally 2.0», desmembrando para ello el programa en varios tipos de juego, además de varias dificultades progresivas. Podremos correr un campeonato de rallies, correr sólo un rally concreto, una etapa, o bien decidirnos por elegir el modo arcade en el que competiremos contra otros cinco participantes en un circuito cerrado a varias vueltas. En el recuadro adjunto podéis ver los detalles de todo ello.

AL LÍMITE DE PLAYSTATION

Además de todo lo anteriormente comentado, nadie podría creer hace unos años, cuando se produjo el lanzamiento al mercado de la consola de Sony, que alguien sería capaz de sacar tanto partido a unos gráficos como lo han hecho los programadores de «Colin McRae Rally 2.0». Teniendo en cuenta las posibilidades de PlayStation, podemos ver una gran cantidad de efectos visuales, luces, humos, polvo y demás, que están fuera de toda duda profesional.

Mención aparte, desde luego, merecen los modelos de los seis diferentes vehículos que podremos controlar –a saber: Subaru Impreza, Ford Focus, Peugeot 206, Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla y Seat Córdoba–. Además del fiel reflejo de la realidad que detallan –colores, pegatinas, sonidos...–, también hay que sumarle que ahora los modelos están realizados a partir de un engine más potente que permite que cada coche cuente con más polígonos, permitiendo que el coche se vaya desguazando a medida que nos demos contra las vallas protectoras, árboles y demás obstáculos, perjudicando también a la aerodinámica del mismo y, por lo tanto, a la velocidad.

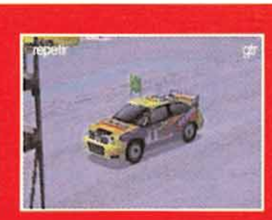
El tema del sonido es también elogiable. Aparte de la música, ya presente en la pasada versión, y de la tradución de todos los menús del juego –sensacional, por otra parte–, las voces de nuestro copiloto se vuelven cruciales en determinados momentos de algunas de las etapas, siendo claras, concisas y bastante oportunas, no dejando nada al azar ni tampoco diciendo nada que no sea el trayecto en el que estamos corriendo, y todo ello en un perfecto castellano, –algo a lo que los chicos de Codemasters ya nos tienen acostumbrados en sus diferentes productos–, compenetrándose de manera magistral con nuestra conducción.

Como era de esperar, todo tiene un pero. Y esta vez se refiere al tema de los escenarios en los que poder competir. Como no cuenta con la licencia oficial, todos los rallies son inventados, y no se ajustan a la realidad, lo que no deja de ser algo anecdótico para aquellos que no sean fanáticos del realismo. También creemos que quizá muchas veces hay un exceso de pixelación del terreno, que suponemos puede ser achacable a la falta de potencia de PlayStation para reflejar un mayor grado de resolución gráfica.

«Colin McRae Rally 2.0» ha dado una vuelta de rosca más al realismo conseguido en PlayStation, que seguro muchos sabrán agradecer. Un sobresaliente para Codemasters que ha sabido mejorar lo insuperable.

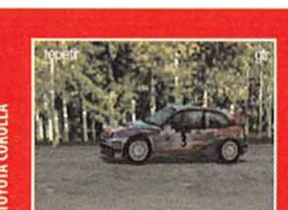
G.T.R.





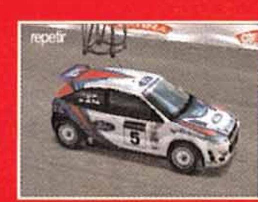
SEAT CÓRDOBA





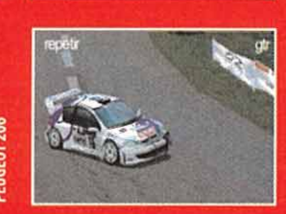
TOYOTA COROLLA





FORD FOCUS





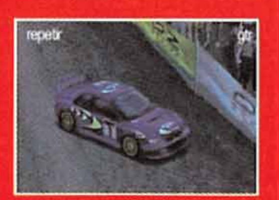
PEUGEOT 206





MITSUBISHI LANCER

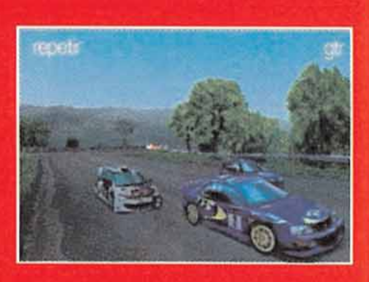




SUBARU IMPREZA

Ante todo variedad

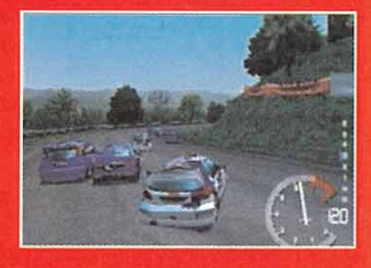


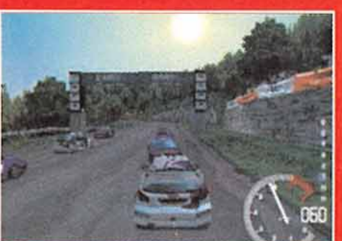


Por si acaso alguien se aburre con la modalidad de simulación pura y dura, los programadores de «Colin McRae Rally 2.0» han pensado que la mejor manera para evitar esto es proponer diferentes modos de carrera. Así, además del modo campeonato de rallies, podremos también correr un sólo rally determinado, o una etapa, o hacer una contrarreloj. Pero además, también podremos disfrutar del modo arcade, en el cual correremos sin copiloto y contra otros cinco participantes, y cuya salida se produce a la vez. Aquí impera más la rapidez de reflejos y el no chocar que el hecho de tener que ir cuidando el coche para las siguientes etapas. Y, como en el modo rally, también podremos correr un campeonato, una carrera, etc.

Desde luego, y como no podía ser de otra manera, el juego para dos jugadores en pantallas "split screen" no podía faltar –ya sea en pantalla dividida horizontal o verticalmente–, aunque aquí hará falta que nuestro televisor sea lo más grande posible para no perder detalle.

Y si sois de los que os juntáis más de dos, hasta cuatro jugadores podrán disfrutarlo, participando uno detrás de otro con su respectivo coche.





Punto de Mira

- Compañía: **LOOKING GLASS STUDIOS/EIDOS INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE/AVENTURA**



La oscuridad, mi aliada, y el subterfugio, mi utensilio; el engaño, una herramienta y el silencio, una constante obligada. ¿La recompensa? Las riquezas que esos bufones que se hacen llamar nobles han acumulado, ahogando en impuestos al pueblo con el que me identifico. Ladrón, puede, pero ladrón honorable ante todo...



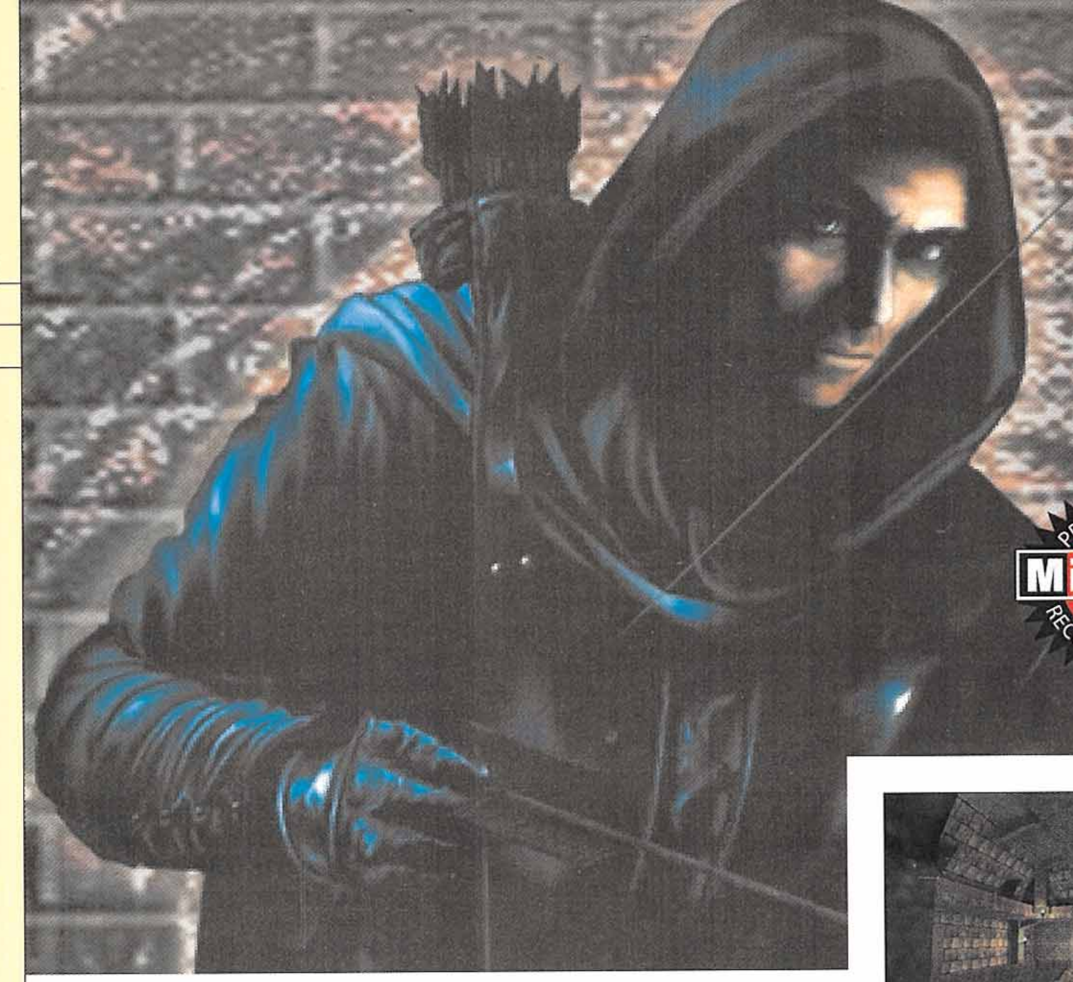
CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 48 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D :** Sí (Direct3D, OpenGL) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**89**
ADICCIÓN:	**91**

La inteligencia artificial ha sido muy bien elaborada, de forma que los personajes actúan de forma muy real acorde con nuestras acciones. La dificultad es demasiado elevada y en algunos momentos un error, por pequeño que sea, puede dar al traste con toda una misión. El tiempo de carga es relativamente correcto, en relación al tamaño de los niveles.

puntuación

total **90**



Thief II. The Metal Age

Aliado de las sombras

Ya podemos disfrutar de la segunda parte de un título cuyo éxito, en tiempos de la primera entrega, se basó en su práctica totalidad a la curiosidad despertada entre todos los usuarios por su forma tan original de mezclar dos géneros tan dispares y, a la vez, tan complementarios como el frenético arcade y la meticulosa aventura.

Aún presentado como un juego tridimensional en primera persona, como otros tantos títulos ya disponibles en el mercado («Quake», «Unreal»...) y usando el motor gráfico precisamente de la segunda parte de «Quake», «Thief» llevó a la confusión a todos los compradores que pensaban enfrentarse a otro programa de acción donde, gracias a su habilidad en los movimientos y a la rápida presión del botón de disparo, podrían salir airosos de cualquier situación, viendo que no era así ni de lejos. A pesar de lo bien que lo pudieran hacer, incluso prestando un uso más que correcto del movimiento lateral y de la espada, no lograban vencer ni siquiera al más novato de los guardias a los que se enfrentaban. Tras muchas muertes prematuras, los más experimentados acababan comprendiendo que esa no era la forma de actuar.

Como ladrones, el combate abierto no es una táctica recomendable, pues en cuanto a fuerza física no tenemos las de ganar frente a un guardia de seguridad o a un vigilante entrenado, sino que nuestra mejor alternativa es escondernos hasta el momento en que podamos asestarle un buen golpe por la espalda, o hacer un ruido en forma de señuelo que despiste a nuestra víctima para colocarle justo en la posición que nosotros queremos.

Precisamente era este aspecto de ocultación, subterfugio y movimiento disimulado lo que le imprimía a «Thief» su aspecto de aventura, sin mencionar, por supuesto, el toque argumental, francamente bien elaborado, que nos introducía en la historia con una facilidad realmente pasmosa.



El ojo mecánico realizará un zoom que significará una mayor seguridad de acierto en el disparo.

En combate cuerpo a cuerpo contra un soldado siempre tendremos las de perder

Todos los elementos de los escenarios han sido creados respetando las propiedades físicas reales.



Algunas texturas, como agua o lava, al ser polígonos planos, no consiguen el resultado final deseado.

NUEVAS INCURSIONES

Dos compañías vuelven a juntar esfuerzo y recursos para dar a luz una nueva parte del juego que revolucionó la manera de ver la acción tridimensional en primera persona. «Thief II. The Metal Age» nos lleva a una época posterior en la historia de Garreth, el protagonista ladrón, en la que su fama entre la gente media ha crecido como si de otro Robin Hood se tratara, lo que le lleva ahora a realizar trabajos como mercenario, más que robos por cuenta propia, lo cual no quiere decir que si en el camino se encuentra una cubertería de plata, unas monedas o una polvera de oro, no arramble con ellos siguiendo sus instintos más básicos.

Debido a un desgraciado incidente antaño ocurrido, Garreth perdió el ojo derecho, teniendo que reemplazarlo por otro mecánico


Estar en la edad del metal hace posible ingenios impensables en cualquier otra época anterior.


Para adentrarnos en una fortaleza de este calibre precisaremos de toda nuestra habilidad de ladrón.


En nuestras aventuras deberemos atravesar grandes grutas que se encuentran muy por debajo del suelo.


No sólo nos enfrentaremos a humanos, sino también a unos extraños seres jamás vistos antes.

Movernos con sigilo deberá ser una constante a la hora de desplazarnos por los escenarios de «Thief II»

En un juego de oscuridad reinante, los efectos de luces y sombras toman un protagonismo especial.

de cristal que, si bien no es muy estético, le permite realizar un pequeño zoom con el que ver con más claridad lo que le espera.
Hacer sabio uso de esta habilidad puede que nos salve la vida en más de una ocasión. A esta habilidad hay que sumarle los nuevos utensilios con que cuenta nuestro ladrón, como la orbe de espionaje, un utensilio que hace las veces de periscopio y que una vez lanzada activa el sistema de lentes que lleva en su interior que nos permite ver desde cualquier otro lugar, gracias al receptor que llevamos, aquello hacia donde esté apuntando la esfera. Las flechas con una cuerda o con recipientes de musgo, agua o las saetas ígneas formarán parte de nuestro arsenal de incursión, así como nuestra inseparable espada y la siempre útil cachiporra. Las pociones formarán el apartado esotérico de nuestro equipo, pudiendo curarnos, acelerar nuestros movimientos e incluso hacernos invisibles.

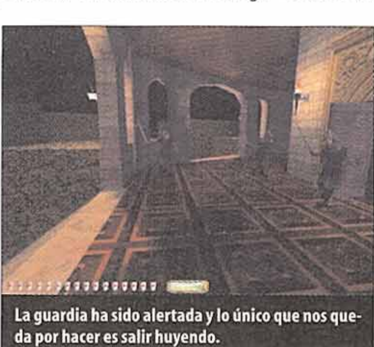
Pero todas cosas serán inútiles si no medimos nuestras acciones al dedillo y contamos cada uno de nuestros pasos una vez en las inmediaciones del lugar a ser asaltado.
Caminar cerca de las paredes, agacharnos cada vez que se nos acerque alguien, disponer de posiciones elevadas para la vigilancia, enfundar en todo momento nuestras armas y correr solamente cuando nuestras vidas dependan de ello, serán las instrucciones del credo que, como ladrones, deberemos tener presentes en todo momento.

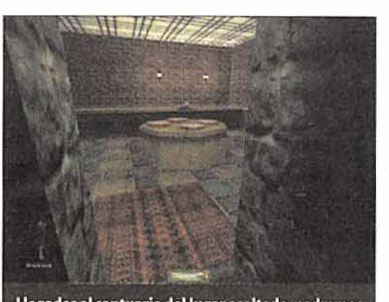
GARRETH SUPERA A GARRETH

Looking Glass ha sabido tomar como pie de apoyo el desarrollo de la primera parte a fin de conseguir un resultado final superior. Con gráficos más trabajados, un desarrollo de acción mucho más depurado y, en definitiva, una segunda parte de mayor calidad y jugabilidad, «Thief II. The Metal Age» atraerá sin duda alguna tanto a la gente que ya disfrutó de la primera parte como a aquellos que conocen ahora esta saga.
La resolución y el detalle en la creación, tanto del escenario como de los personajes, es bastante elevada, así como los movimientos, de gran calidad y realismo. El sonido desprende una gran dosis de dinamismo y, gracias a la posibilidad de sonido 3D, nos introduce de lleno en la acción. Sin embargo, el punto donde más sobresale «Thief II. The Metal Age» es en la inteligencia artificial de los personajes controlados por el ordenador, pues actuarán con gran realismo según nuestras acciones.
Looking Glass Studios y Eidos Interactive han llevado a cabo un gran proyecto que gustará a un amplio abanico de usuarios por sus tremendas posibilidades de juego y dificultad atrayente.

C.F.M.


Un pasillo sin recoveco alguno puede ser un serio escollo al carecer de lugar para ocultarnos.


La guardia ha sido alertada y lo único que nos queda por hacer es salir huyendo.


Llegados al santuario del lugar asaltado, podremos arramblar con todo aquello que veamos de valor.

El uso de la cachiporra



La cachiporra será nuestra arma aliada más cercana y nuestro utensilio más práctico a la hora de introducirnos con sigilo en las inmediaciones hostiles.
La forma perfecta de usarla será con un señuelo previo que atraiga la atención del guardia, vigilante o persona a la que queramos golpear, y luego la habilidad y el silencio suficientes para poder colocarnos a su espalda. Un certero impacto en la base del cráneo hará que la persona pierda el sentido automáticamente y sin hacer prácticamente ruido, lo que puede dar una idea del potencial de este arma teniendo en cuenta la naturaleza del personaje que controlamos en «Thief II. The Metal Age», pero también hay que decir que no siempre será el arma más perfecta, pues determinadas situaciones harán que cambiemos a otras de más contundencia y no tan silenciosas como de la cachiporra, aunque pueden ser ayudadas por el uso de pociones para alterar ciertos aspectos de la realidad, como aquellas para hacernos invisibles o acelerar nuestros movimientos.

Cubrir nuestras acciones



Uno de los aspectos que más se deben cuidar en este juego de Looking Glass Studios es todo lo referente a pasar totalmente desapercibidos.
Nuestras acciones violentas deben ser encubiertas a toda costa y por encima de todo, pues de ello dependerá nuestro anonimato. El hecho de dejar cadáveres o personas inconscientes a la vista de cualquiera alertará a la gente que pase por el lugar, por lo que en «Thief II. The Metal Age», al igual que ya ocurriera en la primera parte, se tiene la opción de recoger los cuerpos y llevarlos a un lugar donde se sepa, a ciencia cierta, que no van a ser nunca descubiertos.

Thief II
The Metal Age

Claves para los principiantes

Tendremos a nuestra disposición un amplio set de utensilios propios de ladrón

Bienvenido principiante. El arte de la apropiación no es tan sencillo como pudiera parecer en un principio. Gran disciplina es requerida para llegar a ser un ladrón de provecho y no acabar ensartado por la lanza de un guardia, o atravesado por las flechas de decenas de centinelas. La paciencia, el silencio y los movimientos rápidos serán tus mejores aliados a la hora de hacerte con esos bienes y patrimonios de los que, seguramente, harás tú mejor uso que su dueño actual.

Aunque vas a tener total libertad a la hora de elegir tu equipo, te vamos a recomendar los utensilios que nunca deberían faltar en tu mochila y, por supuesto, te diremos la mejor manera de usarlos. Esperamos que nuestras indicaciones sirvan para que tu carrera delictiva se extienda por años y hasta que las riquezas acumuladas, te permitan el retiro a una tranquila y soleada campiña, lejos de la oscuridad, desgraciadamente, tan necesaria hoy día para nuestra profesión.

CACHIPORRA
Un arma limpia y silenciosa, con la que evitarás el innecesario derramamiento de sangre, pues el que te dediques al arte del apropiamiento indebido no quiere decir que seas asesino a sangre fría. Un buen golpe en la nuca de un soldado o vigilante despistado, y la pérdida de conocimiento está asegurada. Por cierto, recuerda esconder el cuerpo en un lugar fuera de la vista antes de que alguna persona non grata pueda percatarse de su existencia, o el secretismo estará perdido.

ESPADA CORTA
Aunque matar siempre es desagradable, hay ocasiones en las que es una cuestión de vida o muerte y solamente acabando de forma definitiva con tu adversario podrás seguir respirando durante unos años más o, también habrá ocasiones en las que tendrás que hacer de asesino a sueldo, pero eso sí... nunca hagas esta clase de trabajo si no es por un suma muy elevada, y siempre que la víctima sea algún indeseable. Si las fuerzas de la ley o el mismísimo rey decide que eres un problema social, más que un estorbo, tu gremio será arrasado sin remisión.

ARCO CORTO
Un arma de muchas utilidades y con la que se puede disparar a grandes distancias toda suerte de proyectiles, unos con fines dañinos y otros para asuntos más prácticos. Construido con madera de arce de gran flexibilidad, y usando un cable trenzado de nylon, la duración del arco corto es muy prolongada al igual que su potencia a la hora de lanzar flechas, pues la longitud conseguida es más larga de lo que cabría imaginar en cuanto a su tamaño.



La magia puede ser uno de nuestros peores enemigos, pues no tendremos ningún medio para evitar el daño, más que la propia curación.

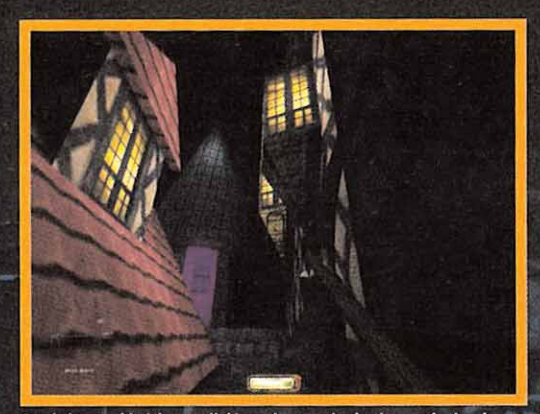
FLECHAS
La punta metálica de estas flechas ha sido construida de tal manera, con un filo decenas de veces templado y un cuerpo redondeado, que hace posible que atraviesen de forma limpia cualquier armadura, desde la de cuero, hasta la de anillas, siempre que no sea de placas. Conseguir un impacto limpio en un punto vital del cuerpo, como puede ser el cuello o el corazón, harán posible la muerte al instante de la víctima, sin necesidad de arriesgar nuestra integridad física y de una forma más o menos silenciosa, pues el shock que sufrirá el objetivo le impedirá gritar durante los escasos segundos de vida que le resten.

FLECHAS DE AGUA
La primera lección que un ladrón debe tener en cuenta es trabajar con oscuridad. La luz nos delata; hace nuestros movimientos predecibles, nuestras sombras visibles y las acciones casi imposibles. Bajo una antorcha, un guardia más o menos atento puede ver nuestra figura incluso a cien metros, aunque permanezcamos solamente un segundo. ¿La forma más segura de evitar esto? Esperar a que el vigilante mire hacia otro lado y, en ese momento, disparar con tu arco una de estas flechas especiales a la antorcha, pues gracias al extremo de éstas, que es una bolsa de cuero delgado llena de agua, puedess apagar estas pequeñas delatoras, tan molestas como numerosas.

FLECHAS DE MUSGO
Perfectas para silenciar tus pasos cuando tengas que caminar sobre suelos potencialmente ruidosos, como madera o metal. Dispara una de estas flechas y su cabeza estallará liberando su carga, cubriendo el suelo y permitiéndonos andar sobre



Los lugares más recónditos pueden esconder ciertos pasajes secretos que nos lleven a una cámara del tesoro. Busquemos con cuidado.


Desde la oscuridad de un callejón podremos abatir a los centinelas sin que siquiera se den cuenta de dónde provino el disparo.


Si estamos blandiendo un arma, seremos mucho más visibles a ojos de los guardas, por lo que habrá que usarlas solamente cuando se precise.


Dentro de los baúles puede haber más de una sorpresa, en forma de dinero, joyas, armas, utensilios y... dolorosas trampas explosivas.

ella, evitando cualquier clase de ruido, como es una de nuestras premisas.

FLECHAS DE FUEGO
Dispara una de estas flechas y conseguirás justo el efecto contrario que con una de agua. Podrás encender las antorchas que previamente estaban apagadas, haciendo visibles algunas zonas invisibles por la oscuridad. También servirán como táctica de distracción, pues prenderán todos los materiales inflamables y, cómo no, serán un artefacto mortal si impactan en algún enemigo.

FLECHAS DE GAS
Una vez choquen contra cualquier superficie dura, liberarán una hedionda nube de gas aturdidor que hará que pierda el conocimiento nuestro objetivo durante un largo periodo de tiempo. Un ladrón hábil conseguirá hacer varios blancos con una sola flecha, aunque será necesario que estén relativamente juntos.

FLECHAS CON CUERDA
Ideales para escalar muros y salvar precipicios. Estas flechas una vez se clavan sobre una superficie de madera o tierra, pues el resto de materiales son demasiado duros para ser penetrados, libera una resistente cuerda de nylon enhebrada, por la que podrás escalar sin dificultad alguna.

FLECHA RUIDOSA
La cabeza hueca de estas flechas hará que según surcan el aire produzcan un ruido que llamará la atención de cualquier sujeto que esté en las cercanías.

BOMBA CEGADORA
Un práctico utensilio de distracción y escape. Su composición de sulfuro y azufre provoca un estallido de luz al impactar contra cualquier superficie que cegará durante instantes a cualquier criatura que mire la explosión sin protección alguna para la vista. Mucho cuidado, pues de mirarla sufrirás también los mismos efectos.

MINA EXPLOSIVA
Una vez uses este artilugio, el subterfugio y el sigilo serán rotos por completo, pues el ruido que hacen al explotar es ensordecedor. Sin embargo, su enorme capacidad de daño las hacen muy útiles en según qué ocasiones.

MINA DE GAS
Igual de potentes que la mina explosiva en cuanto a onda expansiva y con el mismo contenido de la flecha de gas. Una vez activada, puede hacer irrespirable el aire de una estancia completa.

MINA CEGADORA
Se usan del mismo modo que las minas explosivas, pero su efecto es igual que el de las bombas cegadoras, aunque mucho más intenso y duradero. Especial para eludir la persecución de numerosos enemigos.

BENGALA
No siempre la luz es tu enemiga. A pesar de que tus ojos están acostumbrados a la oscuridad, por naturaleza humana, tienes tus propios límites y no siempre serás capaz de ver con claridad mediana en lugares donde no entre ni un resquicio de luz, aunque sea indirecta. Es en estos casos en los que tendrás que usar tus queridas bengalas, aunque mucho cuidado, pues pueden llamar la atención de la gente que esté en las cercanías.

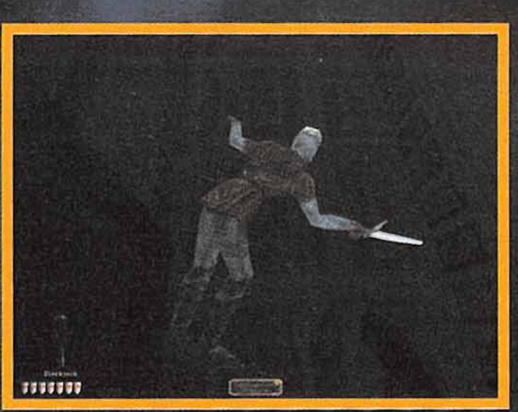
POCIÓN DE CURACIÓN
Sus efectos al ser bebida son más que evidentes. Restaurará lod puntos de salud perdidos, cerrando las heridas de arma y soldando los huesos rotos por caídas.
Habrá que guardarlas muy recelosamente, pues son un bien escaso y su utilidad es más que obvia, pudiendo significar uno de estos tesoros embotellados la diferencia entre la vida y la muerte.

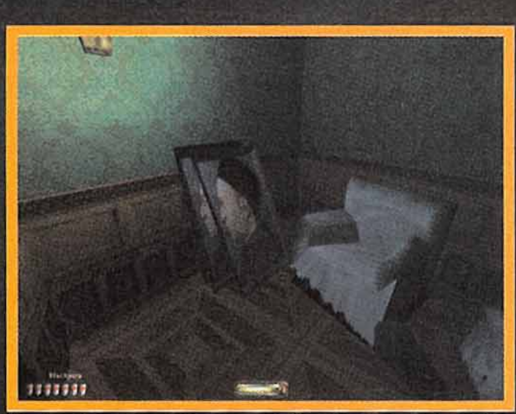
POCIÓN DE INVISIBILIDAD
Una de las posesiones más preciadas para cualquier ladrón que se precie de serlo son estas pociones. Un buen trago del mejunje y nuestra piel reflejará la luz y el entorno siendo completamente invisibles a la vista de cualquier persona o animal, lo que permitirá salir airosos de alguna situación comprometida o atravesar zonas muy concurridas, pero cuidado pues seguirás haciendo ruido y, ser invisible no quiere decir, ser intangible.

POCIÓN DE RESPIRACIÓN
Es como aire embotellado que permite aguantar uno o dos minutos complementarios bajo el agua. Para atravesar zonas acuosas demasiado largas serán francamente útiles, si es que no quieres morir en compañía de los peces.

POCIÓN DE VELOCIDAD
Es como una ración extra de adrenalina que se dirige directamente a tus piernas permitiéndote durante un corto periodo de tiempo moverte a gran velocidad, pudiendo así escapar de tus perseguidores.


La luz de una chimenea puede representar un serio problema si nos acercamos demasiado.


Una vez hemos dejado inconsciente a un guardia, será una buena idea transportar su cuerpo a un lugar donde no pueda ser descubierto


Las obras de arte son un bien muy valioso y beneficioso para nuestro bolsillo, sin embargo, son difíciles de transportar.

Punto de Mira

- Compañía: **MASSIVE SOFTWARE/SIERRA STUDIOS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Llevábamos tiempo esperando que desde las muy frescas tierras escandinavas nos fuera remitida una versión definitiva de «Ground Control», un programa que concibe la estrategia 3D de un modo al que estamos muy poco acostumbrados, sencillo pero profundizando en la esencia del sentido táctico, apoyado por una calidad gráfica genial.

CPU: Pentium II 200 Mhz • **RAM:** 32MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda, Glide, Direct3D) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX, Internet)

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	90

El entorno tridimensional del juego y el interfaz permiten experimentar la estrategia desde una perspectiva táctica envolvente, sensacional y, sin embargo, sencilla atendiendo a todos los factores que intervienen en el combate. La orografía de los diferentes entornos no tiene elementos como ríos, bosques o pantanos, y falta algo más de solidez en el argumento del juego. Es técnicamente un programa soberbio, y tiene buenos detalles artísticos además, lo que genera una ambientación y un entorno capaces de cautivar a cualquier estratega.

puntuación total **92**





Ground Control

Estrategia en esencia

Las escuadras enemigas saben cómo coordinarse para entorpecernos en la misión, y son capaces de sorprendernos con las tretas más astutas

No es éste un programa que pueda considerarse pionero; de hecho, esta idea ya está empezando cuajar, pero aporta un refrescante estilo de juego. «Ground Control» nos propone comandar una creciente fuerza de combate a lo largo de dos campañas muy extensas. El conflicto se libera en un planeta denominado Krig-7 y que puede ser la última oportunidad para perpetuar la especie humana, dado que la Tierra se encuentra en condiciones de inhabitabilidad. Dos facciones, Crayven Corporation, a la que pertenecemos, y la Nueva Orden del Amanecer, se disputan el territorio a través de los distintos continentes del nuevo planeta.

Dentro de este planteamiento, el juego presenta un guión en el que tomamos parte como la comandante Sarah Parker. No le faltarán a esta aguerrida dama las situaciones difíciles, desde rivalidades nada sanas, hasta difíciles retos que pondrán en peligro sus unidades, pero lo cierto es que el guión, pese ha estar bien diseñado y estructurado, no encierra un interés primordial. La verdadera esencia de «Ground Control» es el combate, y sobre todo el modo en que tan acertadamente ha sabido llevarlo al juego los chicos de Massive.

INTERFAZ: SENCILLA Y POTENTE

Decir estrategia en este programa toma otro cariz, y es que combinar un rico entorno tridimensional con un repertorio de unidades muy bien equilibradas es algo de lo que ya hemos podido disfrutar, pero no de la forma tan dinámica y activa como en «Ground Control». Pero no es tan común que el campo de batalla intervenga en el juego, no como un mero tablero, sino como un medio ambiente que puede condicionar dramáticamente la situación bélica. Para poder aprovechar al máximo la libertad y el dinamismo de un entorno 3D, el programa nos brinda un magnífico interfaz de control, que es exigente y requiere práctica, pero permite tener una noción constante de toda la batalla y un manejo siempre accesible de cada operativo. Estos, en lugar de simples entidades, vienen dadas en forma de batallones de un determinado tipo de unidad.

Cada batallón tiene unas características específicas que han de tomarse en muy cuenta a la hora de dar órdenes, puesto que determinan en qué condiciones resulta su uso más eficaz. Funcionan como un conjunto, pero puede decidirse mediante el control, no sólo hacia dónde se mueven, sino en qué orientación y con qué formación. Aparte, se les pueden asignar rutas estableciendo puntos de trayectoria, además de varias "aptitudes" en el combate;

La Nueva Orden del Amanecer posee un ejército de cruzados elegantemente equipados, sobre todo el escuadrón de Amazonas.



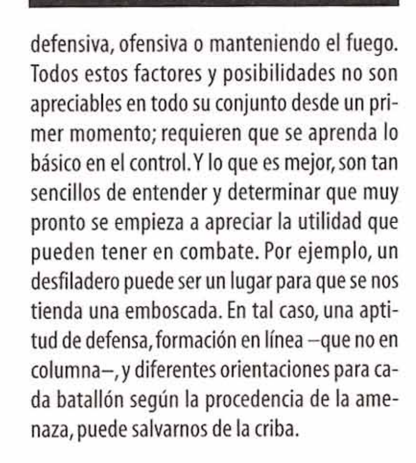
La artillería fija no supone demasiados problemas; siempre y cuando sepamos su ubicación, destruir las defensas será una prioridad.


El APC es el último bastión: si es eliminado, la misión fracasa. Puede transportar escuadras de infantería y reparar a los demás blindados.



Una vez la misión tenga éxito deberemos acudir al punto de recogida la nave de carga –Dropship– desde donde se nos transportará a la nodriza.


En ocasiones participarán otras fuerzas aliadas junto las nuestras, lo que significa coordinarse en un complejo entorno de múltiples objetivos.


Aprovechar el terreno para ocultarse o para tener cubierta de fuego juega un papel fundamental en las batallas.

defensiva, ofensiva o manteniendo el fuego. Todos estos factores y posibilidades no son apreciables en todo su conjunto desde un primer momento; requieren que se aprenda lo básico en el control. Y lo que es mejor, son tan sencillos de entender y determinar que muy pronto se empieza a apreciar la utilidad que pueden tener en combate. Por ejemplo, un desfiladero puede ser un lugar para que se nos tienda una emboscada. En tal caso, una aptitud de defensa, formación en línea –que no en columna–, y diferentes orientaciones para cada batallón según la procedencia de la amenaza, puede salvarnos de la criba.

ASTUTOS Y FEROCES ENEMIGOS

Las misiones son muy diversas, tanto como se pueda imaginar dentro de un concepto militar, pero están planteadas en tres elementos simultáneamente; el tiempo, el resultado actual de la misión y el lugar donde se lleva a cabo dentro del mapa. Dependiendo de nuestras acciones nuestro superior nos dará nuevas instrucciones, bien para resolver un error o para rematar la misión. En el mapa pueden darse varios puntos a la vez o secuencialmente en los que se ha de librar un combate. Defensas, rescates, cooperación con otras unidades, en definitiva, se introduce la figura de terceras personas que a veces determinan el resultado de la misión. Lo único que es constante es el cambio.

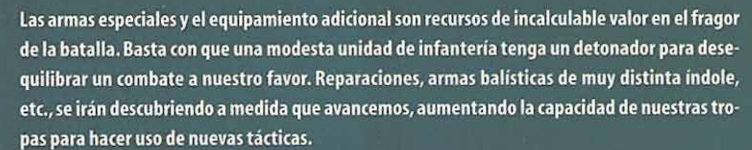
Todo lo descrito no es posible sin una buena base técnica, y es éste uno de los pilares más firmes del programa. A la vista está la calidad gráfica y las dimensiones de los escenarios, que se renderizan en tiempo real con notable fluidez. Pero además, al poco de emprender una campaña, no tardaremos en observar la astucia de las escuadras enemigas. Saben cazarnos, atacar de forma coordinada, dispersarse, ocultarse, protegerse entre ellas y hacer uso de sus golpes especiales en los momentos críticos. No sabemos si esto atiende a la IA o a un buen diseño prefijado, pero incluso en un nivel dificultad sencillo, saltan a la vista las artimañas con que nos sorprenden. Así mismo, si dejamos una escuadra a su suerte, puede que no debamos darla por perdida, pues sin quebrantar las órdenes, siempre se protegen de la forma más lógica.

También destacar la traducción del programa, algo que Sierra siempre se suele tomar bastante en serio. Insistimos en que «Ground Control» es no sólo recomendable para los aficionados del género; es suficientemente ligero para que los que no pueden con lo que no sea acción, se aventuren a probar algo que no sea machacar el gatillo. Es uno de los mejores, sino el mejor, juego de estrategia de combate del momento.

S.T.M.

Se pone a nuestro alcance un interfaz donde podemos controlar cada maniobra facilitando así la percepción de todo el escenario bélico

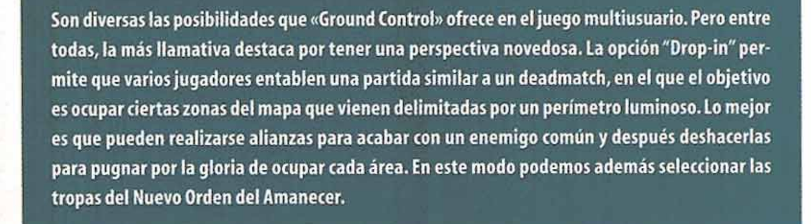
Ases en la manga


Las armas especiales y el equipamiento adicional son recursos de incalculable valor en el fragor de la batalla. Basta con que una modesta unidad de infantería tenga un detonador para desequilibrar un combate a nuestro favor. Reparaciones, armas balísticas de muy distinta índole, etc., se irán descubriendo a medida que avancemos, aumentando la capacidad de nuestras tropas para hacer uso de nuevas tácticas.

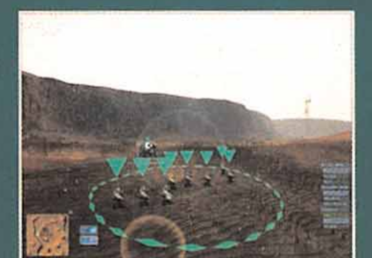




Escaramuzas


Son diversas las posibilidades que «Ground Control» ofrece en el juego multiusuario. Pero entre todas, la más llamativa destaca por tener una perspectiva novedosa. La opción "Drop-in" permite que varios jugadores entablen una partida similar a un deadmatch, en el que el objetivo es ocupar ciertas zonas del mapa que vienen delimitadas por un perímetro luminoso. Lo mejor es que pueden realizarse alianzas para acabar con un enemigo común y después deshacerlas para pugnar por la gloria de ocupar cada área. En este modo podemos además seleccionar las tropas del Nuevo Orden del Amanecer.

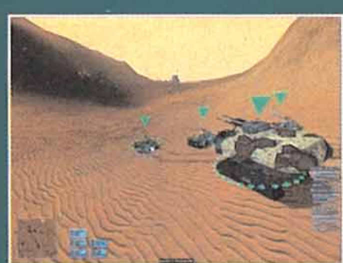
Coordinación de escuadras





Los tipos de unidades se diferencian notablemente, siendo la combinación de sus características la solución para resolver distintos requerimientos tácticos. Cada unidad, partiendo de la infantería, tiene unos determinados niveles de potencia de fuego, velocidad de movimiento y blindaje. Así, para salir victorioso de una escaramuza, no se trata de tener la unidad mejor armada, sino la que mejor se adapte a la situación. Por ejemplo, las piezas de artillería son devastadoras, pero han de permanecer en la retaguardia junto con el APC, no por su valor táctico, sino porque no se adaptan bien al combate cuerpo a cuerpo. Un factor determinante en este sentido es el arma especial. Cada unidad dispone de una o varias armas especiales, así como de diverso equipamiento que podemos asignar previamente. El equipamiento adicional vendrá limitado, así como el tipo y número de unidades, y será con el tiempo cuando podamos disponer de todos los recursos que el juego contempla. La movilidad de las tropas requiere cierta práctica, pero al determinar un punto de destino, cada escuadra tomará el camino más corto y accesible.





- Compañía: **FIRAXIS**
- Disponible: **PC**
- Género: **DISCO DE ESCENARIOS**



El aumento de la jugabilidad y de las tácticas de estrategia posibles, son las cualidades principales que incorpora esta ampliación de «Sid Meier's Alpha Centauri»

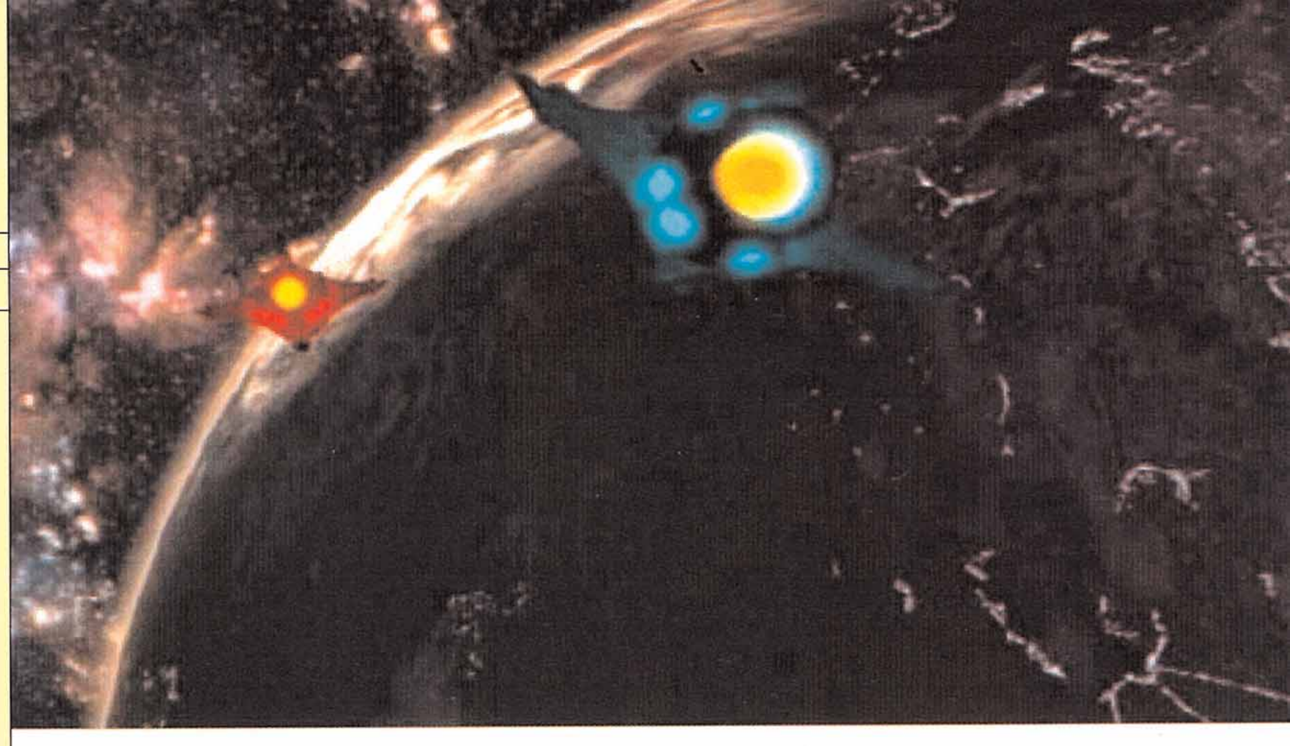


CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (LAN, Internet)

TECNOLOGÍA:	**75**
ADICCIÓN:	**88**

Las nuevas instalaciones, razas y habilidades de unidades aumentan las posibilidades de juego. La iniciativa de crear una ampliación no se corresponde en absoluto con la mejora en el aspecto gráfico que se le podría haber dado. Poder escoger entre «Alpha Centauri» y «Alien Crossfire», concede a los amantes del primero la posibilidad de jugar, sin tener que renunciar a instalar y disfrutar del segundo.

puntuación total **81**



Sid Meier's Alien Crossfire

Se acabó la paz

Las ampliaciones de los juegos que tuvieron éxito en su momento están muy de moda, y Firaxis ha querido poner su granito de arena para «Sid Meier´s Alpha Centauri».

La acción ahora se sitúa en el final de la primera parte, donde la paz era la tónica dominante, hasta que dos nuevas razas alienígenas aparecen en escena volviendo de nuevo a la lucha sin cuartel.

Lo primero que se ve nada más arrancar el juego es el retoque del interfaz gráfico de los menús. Ahora es más sencillo e intuitivo que antes, además de incorporar la opción para poder jugar a «Alpha Centauri» o a «Alien Crossfire» indistintamente. Visualmente es distinta de la anterior, aunque su predecesora tenía ya una calidad envidiable, sin embargo, no se ha tenido en cuenta el detalle de cambiar la interfaz gráfica de manejo del juego, tan sólo ha sufrido modificaciones la de presentación y creación de juego.

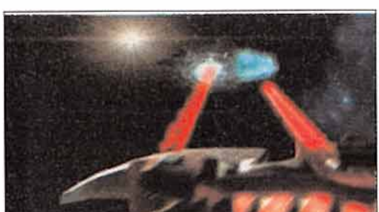
La jugabilidad también ha sufrido modificaciones importantes, en este caso para bien. A pesar de conservar el mismo argumento en toda su extensión planteando, eso sí, nuevos retos para el jugador con la incorporación de nuevas tecnologías basadas en los conceptos extraterrestres de los campos de resonancia, además de las nuevas instalaciones de que ahora disponemos para la creación de nuestras bases, el atractivo del juego sube enteros para los amantes del género y la dificultad. Granjas acuáticas o centros de operaciones encubiertos son algunas de las nuevas construcciones. También se han dado nuevas habilidades a las unidades, abriendo así un abanico de posibilidades, en el trazado de estrategias, más amplio y con mejores resultados finales. Las unidades cuentan ahora con nuevos miembros, ya que nuevas formas de vida alienígena aparecen en el bando enemigo o en el nuestro propio, así como cinco nuevas imágenes de humanos, cada una de ellas con propiedades distintas, que ayudarán a aumentar la variedad y dificultad del juego. Las condiciones de victoria para las facciones de Múltiple han aumentado, afectando directamente a la ya citada dificultad.



En el control del juego se mantiene intacto en todos los aspectos el sistema de menús, un punto que se podía haber mejorado en esta nueva ampliación.



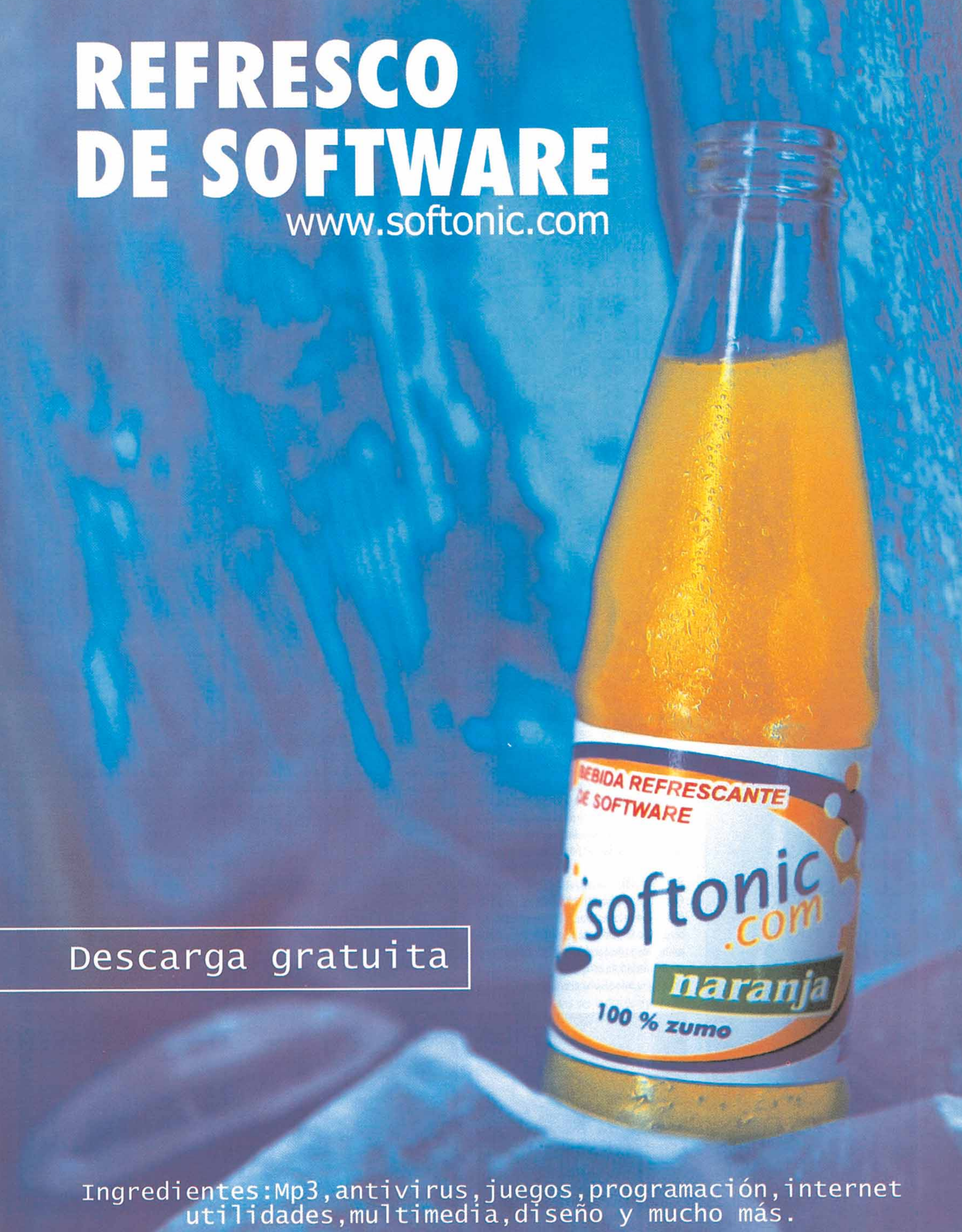
El interfaz de menús de inicio del juego conserva la gran resolución de «Alpha Centauri», variando la paleta de colores y algunas opciones de menús.



Nos encontramos, pues, con una expansión de «Alpha Centauri» con numerosas novedades dirigidas a aumentar la jugabilidad y dificultad. En general, se ha conseguido el objetivo con una nota más que aceptable, sin perder la línea del predecesor. Sin embargo, y aunque pueda parecer un punto a favor, el interfaz de juego, los gráficos y sonidos no han sufrido ningún tipo de modificación importante, lo que puede llegar a provocar la monotonía y aburrimiento. Para aquellos que valoran una atractiva presencia, será una decepción –no varía con respecto al original–, pero se puede encontrar en los nuevos retos planteados un punto de apoyo sin por ello dejar de hacer una pequeña crítica a los programadores para cambiar el aspecto visual.

P.L.L.

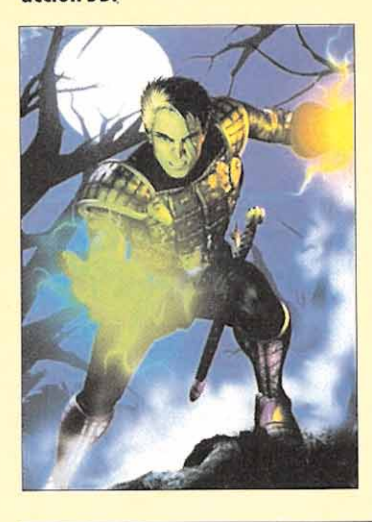




REFRESCO
DE SOFTWARE
www.softonic.com
Descarga gratuita
BEBIDA REFRESCANTE
DE SOFTWARE
softonic
.com
naranja
100 % zumo
Ingredientes:Mp3,antivirus,juegos,programación,internet
utilidades,multimedia,diseño y mucho más.
Softonic.com es una empresa del Grupo Intercom.

- Compañía: **NEW WORLD COMPUTING/3DO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE/JDR**

La serie «Might and Magic» se ha ganado el nombre, merecidamente, tras muchos años ofreciendo juegos de rol de calidad muy contrastada, y caracterizados por gigantescos territorios que explorar. Pero, sin embargo, no se ha restringido a este género: con «Heroes of Might and Magic» entró en el terreno de los juegos de estrategia. Y ahora le ha tocado el turno a los arcades de acción 3D.





CPU: Pentium 166 MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 290 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda, compatible con Direct 3D) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	74

Espectaculares escenarios y movimientos en un juego de acción con todos sus ingredientes. Escasa originalidad en el desarrollo de un juego, que tiene su máximo valor en el nombre de la saga a que pertenece. Gran variedad de acciones a disposición del protagonista.

puntuación total **75**

Crusaders of Might and Magic

Bienvenido a la acción

En efecto, «Crusaders of Might and Magic» sólo tiene en común con los JDR que han dado nombre a la saga el apellido. Ni es juego de rol, ni se desarrolla en los mundos a que nos tiene acostumbrados la saga. Eso sí, al protagonista se le ha dotado de una serie de atributos y, además, puede subir de nivel de experiencia. Y no sólo tiene la fuerza física a su disposición; también puede lanzar poderosos hechizos.

ACCIÓN 3D

Como se ha dicho, estamos ante un juego de acción con perspectiva tridimensional de tercera persona –siempre se ve al héroe–. Como primer rasgo destacable, hay que referirse a la gran variedad de acciones que puede realizar Drake, que así se llama el protagonista.

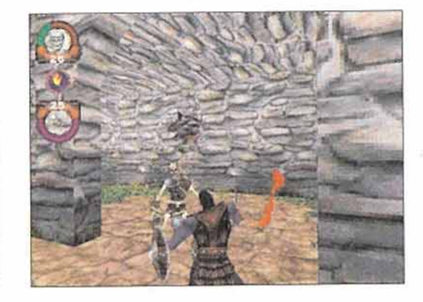


Las hordas de la Legión aguardan el duro acero de la cicatriz que ha de segar sus vidas

En efecto, para llevar a buen cabo su misión, puede saltar, encaramarse a esquinas, trepar, dar volteretas, correr, avanzar poco a poco, usar las armas con gran variedad de golpes, lanzar hasta 30 tipos de hechizo, hablar con los congéneres, recoger y utilizar objetos. Vamos, una panoplia tal que exige un buen uso del teclado en compañía del ratón.

Tampoco es desdeñable la posibilidad de ver la acción de «Crusaders of Might and Magic» desde muchos puntos de vista, simplemente con mover el ratón, lo que confiere una gran fluidez a este tipo de enfoques, menos habitual que en otros juegos.

Respecto a la disculpa para sumergirnos en esta orgía sangrienta, es la venganza contra





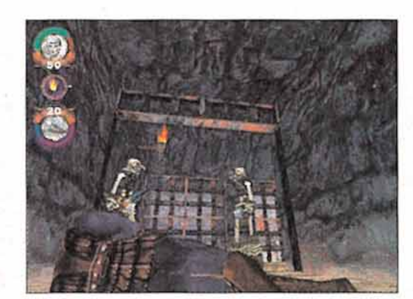
Eventualmente, se encuentran objetos clave para el desarrollo de la aventura.


Son muy variadas las perspectivas desde las que seguir la aventura y a veces son reveladoras.


No todo es acción en nuestro recorrido; también hay tranquilas posadas donde descansar.



La cicatriz en la faz será la marca de identidad de Drake, el personaje protagonista de la aventura, y lo que la hará reconocible por sus enemigos.



La serie «Might and Magic» prosigue su diversificación de géneros, desde el JDR original a la estrategia y ahora a los arcades



De vez en cuando nos toparemos con amigos con los que se comparte enemigo y, tal vez, información.



En ocasiones habrá que poner al límite las cualidades físicas del héroe para alcanzar el objetivo.



Las legiones del mal se ciernen sobre los pacíficos labriegos de una aldea.

las hordas de los Muertos, que están asolando el continente. De hecho, Drake, como no puede ser de otra forma, es el superviviente de un pueblo aniquilado por dichos ejércitos, del maligno Necros.

LA OPINIÓN

El juego es excelente desde el punto de vista técnico, con unos escenarios construidos a base de sobresalientes gráficos y rapidez y fluidez de los movimientos. En esto, sobresale especialmente los del héroe, muy variados así como veloces, lo que permite sostener sin problemas un alto nivel de acción y fluidez en la aventura.

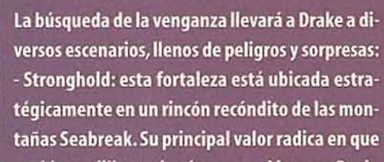
El sonido no es especialmente llamativo: las típicas melodías que acompañan la acción. Asimismo, las conversaciones con los personajes con que nos crucemos están traducidas al español. No ocurre lo mismo, por cierto, con bastantes textos que, inexplicablemente, han sido dejados en italiano. Hombre, uno se entera también, pero queda muy mal en una versión definitiva de un juego para nuestro mercado.

En lo referente al desarrollo, fuera de lo espectacular, parece algo lineal y monótono, por lo menos en los compases iniciales. Poco más se ofrece al jugador que el ocasional combate con el/los enemigos de turno, alguna secuencia de saltos para alcanzar un lugar determinado, y el objeto que permite proseguir la aventura una vez utilizado en el sitio apropiado. Dicho lo cual, rápidamente añadimos que no por eso la acción deja de ser menos trepidante, ni desmerece la diversión que el juego aporta.

Es sólo que, cuando uno se tropieza con algo que suena a «Might and Magic» espera más profundidad del juego, no una carrera, más o menos larga, más o menos amena, hasta llegar al final del juego. «Crusaders of Might and Magic» es poco más que un excelente «Doom» con espadas y hechizos.

Ferhergón

El territorio del nuevo mundo



La búsqueda de la venganza llevará a Drake a diversos escenarios, llenos de peligros y sorpresas:

- Stronghold: esta fortaleza está ubicada estratégicamente en un rincón recóndito de las montañas Seabreak. Su principal valor radica en que permite comunicar ambos lados de la infranqueable cordillera, el océano con el bosque Duskwood. Por desgracia, ha caído en manos de la Legión, por lo que ya no es un paso seguro.
- Ciudadela: es el cuartel general de los Cruzados, quizá el sitio más resguardado del continente. Sus habitantes están, de momento, fuera del alcance de la Legión. Tiene unas poderosas defensas que se asientan sobre su cualidad de volante; en efecto, es un palacio volante, de cuyo faro mana la luz salvadora para los marineros del océano occidental.
- Corantha: territorio de los enanos, y, como tal, horadado por un sinfín de túneles que se entrecruzan y conducen desde las simas más oscuras a los palacios más deslumbrantes. Ha sido excavado con infinita paciencia durante siglos bajo las Montañas de la Inmensidad.
- Duskwood: la morada de los Dashers, que habitan bajo las copas de los milenarios árboles de este bosque. Sus profundidades son de cierto peligro y se dice que están habitadas por bestias inmundas, algunas de ellas jamás vistas por el ojo humano. Y a las que la luz apenas llega entre el oscuro follaje.
- Los glaciares: zona de vastas proporciones y con algunas formaciones naturales que, sin duda, sorprenderán al viajero. Se sitúan al sur de las Montañas de la Inmensidad. Pero, entre tanta magnificencia, también acecha el peligro, en forma de los míticos Titanes del Hielo, de los que nadie conoce el aspecto.

El papel de las estadísticas



Como buen representante de los «Might and Magic», «Crusaders» caracteriza a Drake con una serie de números para sus atributos que condicionan el comportamiento del héroe. Vamos, son algo que más que meros números. Los atributos que hay que considerar son los siguientes:

- Poder: influye directamente en el daño que hace cada uno de los golpes propinados al enemigo. Un mayor poder supone más daño adicional. Su valor condiciona el factor multiplicador de daños para los distintos golpes y magias.
- Velocidad: determina la capacidad de reflejos y la rapidez en los movimientos de nuestro protagonista. A mayor valor, más golpes podremos sacudir en el mismo tiempo.
- Inteligencia: este atributo se relaciona con el máximo de puntos de magia (de maná) de que dispone el héroe para los hechizos.
- Resistencia: complementariamente, este atributo permite fijar el máximo de puntos de vida del héroe, agotados los cuales perderá la vida.

Junto a ellos completan la caracterización del personaje sus resistencias a los distintos tipo de ataque, así como su poder daño en cada uno de ellos, a saber, Golpe, Tajo, Aire, Fuego, Agua, Tierra, Luz y Oscuridad. Todos estos atributos irán mejorando conforme el personaje, como en un juego de rol, vaya adquiriendo experiencia en los combates y misiones que cumpla.



Punto de Mira

- Compañía: **APPALOOSSA INTERACTIVE**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

Uno de los proyectos más esperados para Dreamcast y, sin duda, el más ambicioso que Appaloossa ha llevado a cabo, está ya disponible. Concebido como título dispuesto para marcar diferencias, «Ecco» plantea una serie de interesantes innovaciones que confluyen en un estilo, desde luego, inimitable y único, convirtiéndose así en un proyecto más que atractivo y, sin duda, recomendable, aunque sus numerosas virtudes también se ven acompañadas por algunos pequeños defectos.



Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Vibration Pack • Un jugador

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	88

Excelente trabajo de diseño gráfico y, en general, en todo el apartado técnico, con magníficas animaciones y un control que permite hace casi cualquier cosa con el protagonista. Sus altibajos en el diseño de acción de algunos niveles les exigen dedicarle mucho tiempo y concentración para sacarle todo el juego. La ambientación llega a ser en algunos momentos sobrecogedora. La recreación del entorno marino resulta brillante para lo que se puede imaginar en un juego.

puntuación total **89**



Ecco the Dolphin Defender of the Future

Diferente

Quizás el calificativo que mejor se ajusta a «Ecco the Dolphin» es el de bonito. Es un juego tan atractivo visualmente, sencillo de manejar, y mimado en detalles, que resulta complicado no quedarse maravillado al jugar con él.

Pero los juegos necesitan algo más. Deben ofrecer la jugabilidad, potencial de diversión y adicción los más elevados posible, construyendo –en torno a gráficos, animaciones y sonido–, un conjunto sólido y que sea capaz de absorber al jugador. Pues Appaloossa es capaz de cumplir con ello y, a veces, de manera brillante, pese a los –inevitables– pequeños defectos.

EL PROFUNDO OCÉANO

Con una historia escrita por David Brin e inspirada en el argumento original propuesto por Appaloossa, «Ecco» traslada al jugador a un futuro en que delfines y humanos han creado una civilización esplendorosa, en que ambas especies conviven en fraternidad y prosperidad, hasta que una amenaza se presenta ante el mundo. Una raza alienígena entra en escena y, para controlar el planeta, crean una distorsión que les permita viajar en el tiempo y llegar al momento anterior a la primera comunicación entre humanos y delfines, para acabar así con "el enemigo". Y es el protagonista, Ecco, el único capaz de hacer frente al invasor para intentar evitar sus planes de control sobre la Tierra y destrucción de una sociedad próspera.

El jugador se ve transportado al controlar a Ecco a uno de los entornos más fascinantes vistos en un juego, y nada sencillo de recrear, como el fondo marino. Quizás, uno de los aspectos más logrados es su capacidad inmersiva, haciendo creíble un escenario realmente complejo. Este hecho se debe, sobre todo, a dos aspectos: los diseños y animaciones las criaturas que lo pueblan, con Ecco como principal referente, y la libertad de movimiento que el engine 3D y el diseño de acción otorgan.

Aunque desde un primer momento, cuando la compañía llevó a cabo la presentación oficial de su proyecto a la prensa, Appaloossa quiso dejar muy claro que, en ningún caso, pretendía llevar a cabo tipo alguno de simulación, lo cierto es que «Ecco the Dolphin» se acerca mucho a lo que podríamos imaginar como los movimientos reales de un delfín, así como de otros animales marinos (tiburones, tortugas...) Cierto es que, en cualquier caso, «Ecco» es un juego y, como tal, demuestra en numerosas ocasiones que la afirmación de la compañía es cierta, en tanto en cuanto, llegados ciertos instantes, ese apartado de "realismo" se deja a un lado para hacer hueco a lo que el


Las distintas construcciones que decoran algunos de los escenarios siempre tienen su razón de ser.

Aunque los controles básicos de Ecco son muy sencillos, aprovecharlos al máximo ya será algo más complejo


Hay que aprender a distinguir las familias de las distintas especies que habitan el océano.


La variedad y espectacularidad de las animaciones nos divertirán tanto como la aventura en sí.


El aprendizaje de la comunicación con todas las criaturas que pueblan el entorno marino resulta imprescindible para avanzar en la aventura.


Aunque muchos de los personajes que aparecen en el juego no parecen dispuestos a ayudarnos al principio, cuando aprendamos los secretos de su lenguaje se mostrarán mucho más amistosos.

La belleza de algunos de los escenarios resulta totalmente sobrecogedora





producto debe mostrar, inclinando la balanza del lado de la jugabilidad y diversión. Pero eso no quita que estemos ante unos diseños exquisitos, unas animaciones capaces de dejar con la boca abierta, y una logradísima atmósfera general.

Más aún. No sólo es factible, sino casi inevitable, que en ciertos instantes tendamos a "relajarnos" o simplemente divertirnos, practicando todo tipo de piruetas con Ecco por puro entretenimiento. Todo un espectáculo visual. Lo que nos lleva al engine del juego y el propio diseño de la acción. El mundo submarino virtual creado es de una belleza indescriptible. Y con un personaje como un delfín, el entorno debe procurar una libertad de movimientos casi total. Así, la posibilidad de desplazarnos en cualquier dirección y sentido, con 360 grados de libertad, conforman el conjunto básico en que «Ecco» lleva al jugador hacia unos escenarios en los que casi todo es posible.

LARGO Y VARIADO

Los creadores de «Ecco» han pretendido ofrecer una preciosista producción. Pero no todo se limita a mostrar imágenes de enorme calidad y belleza. ¿Dónde está la verdadera acción del juego? El referente inmediato hay que buscarlo en los propios predecesores de la versión Dreamcast de «Ecco», pues los cimientos del diseño que en este área hay se encuentran en los juegos que el mamífero acuático protagonizó con anterioridad en Mega Drive y Mega CD. Los objetivos y planteamientos básicos son similares: explorar, interactuar con las criaturas, descubrir secretos de comunicación, resolver puzzles de dificultad variable y, todo, con las posibilidades y limitaciones que un personaje como Ecco ofrece. Pero, claro, en 3D.

La tarea de adaptar una idea como la de aquellos títulos a la tecnología más actual no es sencilla, y aunque Appaloossa lo ha conseguido con nota, no es menos cierto que algunos defectos salen a la luz aquí.

Si bien la longitud y variación de los treinta y cinco niveles que componen el conjunto resultan dignas de admiración, algunas veces «Ecco the Dolphin» adolece de cohesión. Los comienzos del juego, aunque no de manera explícita, se convierten en un preciso tutorial, permitiendo aprender los controles básicos y mostrando como será el curso de la acción. Es en el diseño de los objetivos de algunos niveles donde, quizá, se puede encontrar algún altibajo en lo que «Ecco» da en recompensa al esfuerzo y perspicacia del usuario. Las metas y objetivos no siempre se plantean de una manera tan clara como sería deseable, y una vez alcanzados no ofrecen esa recompensa inmediata que el jugador estaba buscando y que le invite a continuar. Así, es posible que en algunos instantes lleguemos a pasar algún nivel sin haberlo explorado en su totalidad, habiéndo dejado alguna pista.

Y es que la mayoría de los escenarios llegan a ser de tal enormidad que resulta de sencillo dejarse algo sin explorar. La propia concepción del engine, con su libertad casi total, puede hacer que el jugador, en ocasiones, se despiste al moverse en giros completos, como la similitud de muchas zonas entre sí, puede inducir al error.

Todo esto nos lleva a la conclusión de que «Ecco» posee múltiples virtudes que, sin embargo, conllevan contraprestaciones. Y es que, sobre todo, no se puede considerar como un juego al que se le pueda dedicar un tiempo limitado. Invita al jugador a degustar una experiencia pocas veces vista, con múltiples detalles de una calidad sobresaliente pero, al mismo tiempo, demanda una entrega casi total para disfrutarlo en toda su intensidad.

«Ecco the Dolphin. Defender of the Future» es toda una joya, en múltiples apartados, y un proyecto mucho más ambicioso de lo que puede parecer. No sería descabellado considerarlo como un título imprescindible para Dreamcast. Pero dejando claro que aquel que desee adentrarse en lo que ofrece, debe tener sus ideas muy claras, y mucho tiempo para descubrir todos los secretos de las profundidades marinas.

F.D.L.


La ambientación de la mayoría de los escenarios del juego es enormemente realista.

Criaturas Marinas





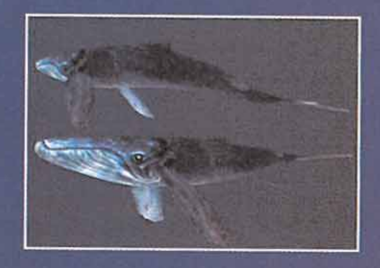


La interacción con los distintos animales que pueblan los fondos marinos es la base del diseño de acción de «Ecco the Dolphin». Los secretos que nos descubren estas criaturas, cuya ayuda resulta del todo imprescindible para progresar en el juego, nos llevará a adquirir una serie de habilidades gracias a las cuales seremos capaces de mucho más de todo aquello que en un primer momento podemos imaginar que debemos llevar a cabo.

Como en los juegos anteriores protagonizados por Ecco, la relación con estos animales se basa en la comunicación sonora, debiendo aprender las llamadas canciones de cada especie, para hacernos entender.

Para acompañar a este peculiar planteamiento de un título de acción y aventura, los animadores y diseñadores de Appaloossa han llevado a cabo un trabajo digno de todo elogio en la creación y modelado, con un detalle que roza lo increíble, de estos animales, así como de todos los escenarios que componen el juego. «Ecco», además de ser un gran título, de una calidad global muy alta, es toda una joya visual, cuya belleza plástica llega a límites estratosféricos.





Punto de Mira

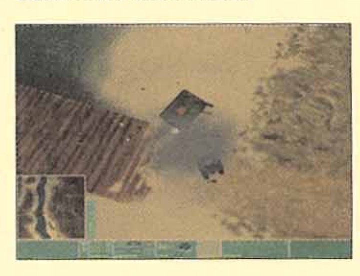
Compañía: **SILICONS DREAMS**

Disponible: **PC**

Género: **ESTRATEGIA/ARCADE**



Una especie de imperio espacial se extiende a lo largo de 700 planetas. Su poder se basa en la explotación del SL18, el metal más duro de los que se conocen, y sólo se puede recolectar en el planeta Primus, habitado por los Warmonkeys y por los monstruosos Mantai, reptiles agresivos que se creían estaban casi extinguidos. ¿Pensabas que otra vez tendrías que cosechar y construir? Pues olvídalo.



CPU: Pentium II 266 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 650 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct3D) • **Multijugador:** Sí (IPX, TCP/IP, módem, serie)

TECNOLOGÍA:	76
ADICCIÓN:	77

El juego trata de ofrecer demasiadas cosas a la vez y no acierta en ninguna, aunque consigue un aprobado en todas ellas. Ni el argumento, ni la ambientación, ni el diseño de las unidades, brillan por su originalidad. El juego permite vivir todos los combates a los que hasta ahora sólo se podía asistir como un mero espectador.

puntuación total **77**





Dogs of War

Misiones especiales

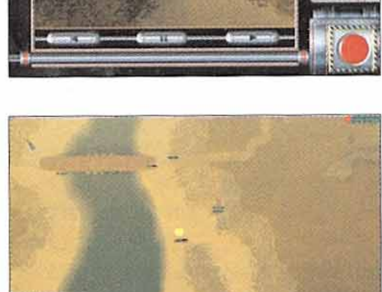
Hay dos bandos enfrentados. El poderoso Imperio y los independentistas Warmonkeys –literalmente Monos de Guerra– que bajo una bandera sorprendentemente similar a la del Partido Comunista, han proclamado su independencia del imperio y están en guerra con él. En medio los Mantai, una especie de dinosaurios muy agresivos, que habitaban el planeta cuando llegaron los primeros colonos y que se suponía que estaban prácticamente extinguidos. Este escenario inicial, tan poco original por otra parte, lleva enseguida a pensar en un juego de campañas, en el que habrá que procurarse buenas cantidades del SL18 para enfrentarnos a nuestros enemigos, tanto si elegimos al Imperio como si decidimos llevar a los Warmonkeys. Pero nada más empezar con el juego nos daremos cuenta de nuestro error.

ENTORNO 3D

Los juegos de estrategia con entorno en 3D, aunque no aporten nada realmente nuevo al género, sí resultan una buena bocanada de aire fresco para los sufridos usuarios que ven pasar innumerables juegos de campañas, todos iguales, por delante de sus ordenadores. «Dogs of War» ofrece la posibilidad de manipular la cámara a voluntad y nos permite situarnos dentro del escenario de la misión en cualquier perspectiva imaginable: vista de pájaro, a la espalda de nuestras tropas o en medio del fuego enemigo, por poner un ejemplo. De esta forma aumenta sensiblemente su realismo y su atractivo. Sin embargo el problema de complicar el entorno gráfico de un juego de estrategia es que se hace absolutamente necesario un interfaz de manejo de la cámara que sea muy cómodo y sencillo, un scroll suave y unos gráficos "todo terreno", que soporten zooms indiscriminados y ángulos imposibles sin perder calidad, o al menos perdiendo la menor posible. Si no es así, si el manejo de la cámara no es sencillo ni las transiciones suaves, podemos despedirnos del juego, que más que diversión nos traerá un buen dolor de cabeza. Hay quien dice incluso que en estos juegos de estrategia con entorno en 3D hay muchas cámaras, pero que nunca se está realmente cómodo con ninguna.

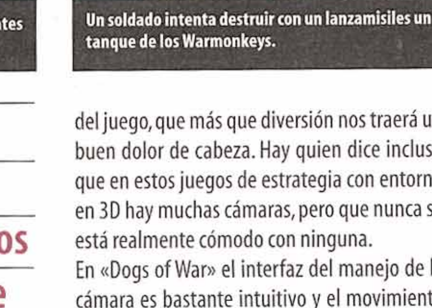
En «Dogs of War» el interfaz del manejo de la cámara es bastante intuitivo y el movimiento es suave y agradable. La ambientación de los escenarios es bastante buena. Los árboles, las montañas, los edificios, resultan de un realismo más que aceptable, aunque el nivel de detalle de las unidades no es el esperado. Si nos alejamos demasiado, parecen hormigas, y si nos acercamos, comprobaremos el diseño rudimentario y previsible y la ausencia casi total de texturas. Las animaciones de los combates, sin embargo, es espectacular y muy realista

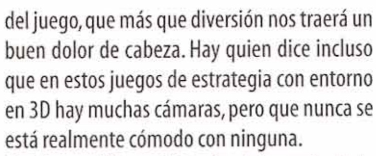
El juego combina elementos de estrategia y elementos del más puro arcade





En «Dogs of War» podremos observar los combates a vista de pájaro.

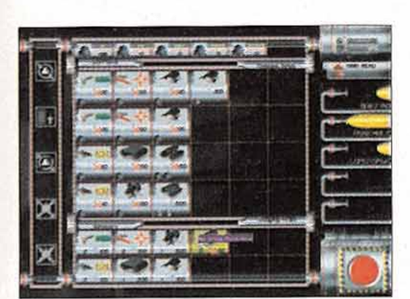
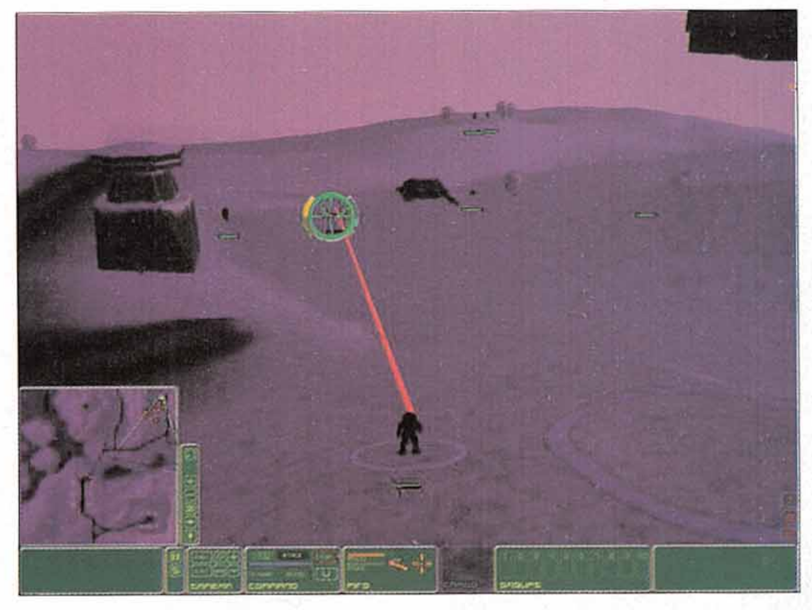
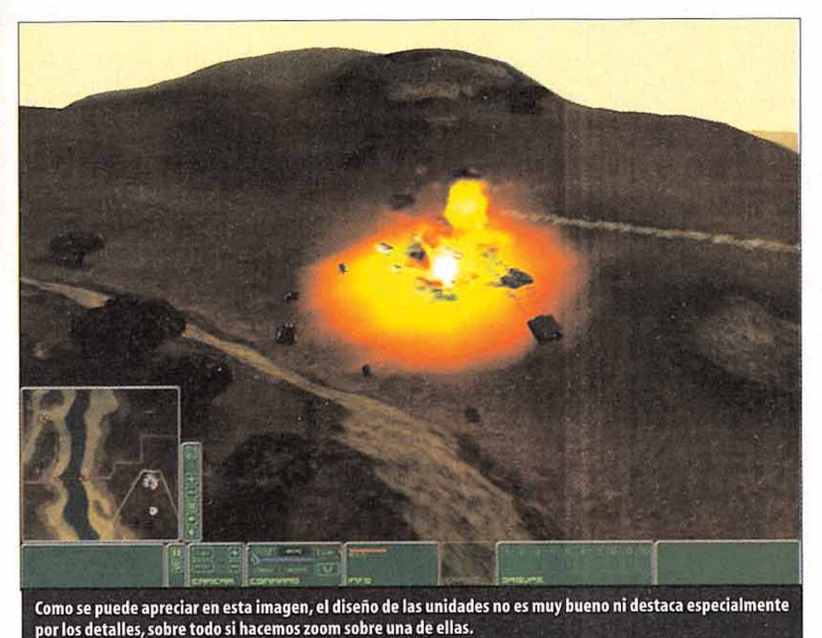




Un soldado intenta destruir con un lanzamisiles un tanque de los Warmonkeys.

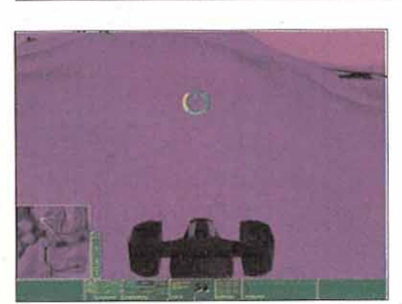
EL CAMPO DE BATALLA

«Dogs of War» es más un arcade que un juego de estrategia. De entrada, aunque la forma de





Como se puede apreciar en esta imagen, el diseño de las unidades no es muy bueno ni destaca especialmente por los detalles, sobre todo si hacemos zoom sobre una de ellas.



Un helicóptero sobrevuela una pequeña colina en busca del enemigo.



No existen demasiadas opciones de gestión de recursos ni de planificación a largo plazo, aunque se pueden desarrollar pequeños planes de acción

manejar las unidades y de agruparlas sea la misma de juegos como «Age of Empires II», el programa tiene una opción que nos permite seleccionar una especie de cámara subjetiva y casi "meternos" literalmente en la piel de cualquiera de los soldados o vehículos. Una vez que elijamos esta cámara, el punto de vista se situará justo detrás de la unidad en cuestión; aparecerá además un punto de mira para poder ajustar nuestros disparos y con el cursor podremos mover a nuestro hombre a lo largo del mapa. Esta modalidad nos sitúa justo en el medio del campo de batalla y nos ofrece participar directamente en la acción de los combates, de forma muy parecida a los clásicos simuladores de vehículos de guerra. Y muchas veces resultará necesario hacerlo así. En «Dogs of War» no vale sólo con dar las órdenes desde arriba y observar el resultado. Además, el juego está estructurado en pequeñas misiones, ambientadas en numerosos escenarios –nocturno, bosques, zonas glaciares, playas–, que habrá que resolver con los efectivos solicitados al inicio de cada misión, en una pantalla en la que podremos comprar o vender distintas unidades hasta dar con las adecuadas para conseguir superar los distintos niveles. Nuestros soldados tienen nombre, apellidos y mote, además de rango, así más que de batallas multitudinarias, la trama se basa sobre todo en pequeñas escaramuzas y operaciones de comando.

Hay un buen número de unidades distintas para elegir, desde la clásica infantería hasta los rapidísimos helicópteros o los enormes tanques. De cualquier manera, todas y cada una de las unidades del juego son susceptibles de ser controladas directamente por el jugador, con lo que el programa resulta muy adictivo. El nivel de dificultad es bastante alto, y cuanto menos confiemos en las órdenes indirectas y más nos dediquemos a asumir el control directo de nuestros soldados, mejor.

El problema de «Dogs of War» es que no es exactamente un programa de estrategia –no tiene algunas de las opciones típicas de estos juegos, como formaciones de unidades, o distintas posibilidades de acción– ni tampoco es un arcade –le falta la ligereza, la flexibilidad en los movimientos y las respuestas–. En resumen, «Dogs of War» apunta hacia varios objetivos, pero no acierta plenamente en ninguno, aunque consigue un buen aprobado en todos ellos.

L.E.C.

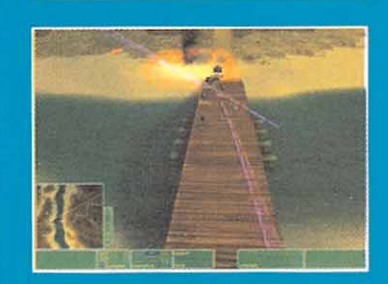
Combates espectaculares

Los combates y las escaramuzas de las tropas resultan muy realistas. Las animaciones de los combates son bastante buenas y existen distintas manifestaciones de los disparos según el arma. La calidad gráfica de los escenarios es también destacable, aunque no tanto la de las unidades.





La hora de las tortas

Si quieres sentirte como un soldado de infantería pesada, disparando misiles desde lo alto de una colina, o pilotar un caza que sobrevuela las tropas enemigas mientras dispara indiscriminadamente, o incluso conducir un transporte de tropas, éste es tu juego. Para todos aquellos que han soñado alguna vez con tener la posibilidad de pilotar directamente todas las unidades de un juego de campañas en tiempo real.

Punto de Mira

- Compañía: **TAKE 2 INTERACTIVE/ PSYGNOSIS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



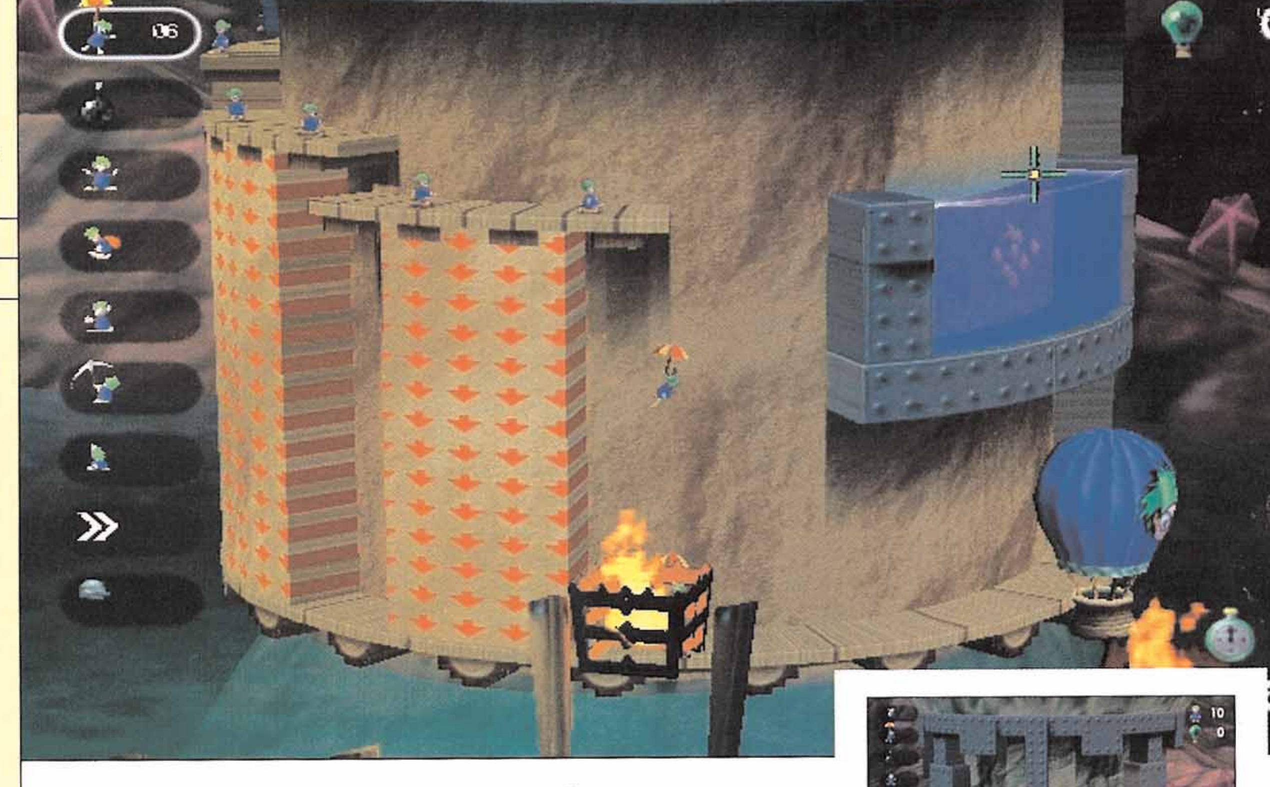
«Lemmings Revolution» conserva en toda su extensión la línea de las anteriores versiones, mejorando la calidad gráfica y planteando nuevos retos a la mente

CPU: Pentium 166 MHz · **RAM:** 32 MB · **HD:** 5 MB · **Tarjeta 3D:** No (se recomienda, Direct3D) · **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	68
ADICCIÓN:	80

La facilidad de configuración del juego hace posible el manejo para cualquier usuario poco iniciado en la materia. La agilidad mental que se requiere para este juego hace que puedas llegar a desesperarte y optes por no volver a jugar. El colorido de sus pantallas acompaña a la diversión y ofrecen oposición a la monotonía ofrecida por los escenarios, similares en forma que no en obstáculos.

puntuación total **77**



Lemmings Revolution

La salvación está en tu mano

Los Lemmings vuelven con una nueva versión. «Lemmings Revolution» se compone de once niveles que deberemos superar antes de llegar al esperado final. Esta vez los personajes del pelo alborotado nos traen nuevos problemas y quebraderos de cabeza, que para los amantes de la lógica supondrán un nuevo reto.

La historia nos ha ido mostrando a lo largo del tiempo que las sucesivas entregas del popular juego no han destacado nunca por su capacidad gráfica, pero al contrario que sucede con otros muchos títulos existentes en el mercado, el fin último de «Lemmings», en cualquiera de sus versiones, ha sido siempre buscar la jugabilidad y diversión. Esto, hasta hoy día, incluyendo ésta ultima parte, se ha conseguido, aunque por supuesto siempre está la versión de los impacientes, en la cual el quedarse atascado o no saber resolver un problema, llega a abandonar por completo el interés en el juego.

De la presentación gráfica podemos decir que ha mejorado ostensiblemente, eso sí, siempre conservando el tradicional estilo impuesto en los inicios de su creación. El colorido es la tónica dominante, algo importante teniendo en cuenta que sube el atractivo de cualquier producto. Los escenarios creados en 3D no rompen con la concepción gráfica de las anteriores versiones que tenemos los aficionados a esta leyenda, aunque esta vez tendremos que guiar a los Lemmnigs por un cilindro que va girando. Esta extraña combinación se produce por el avance en la calidad gráfica sin querer perder el estilo tradicional que hizo famoso a los pequeños personajes.



La sencillez de algunos de los niveles contrasta con la dificultad que se alcanza en otros, llegando a la desesperación en algunos casos.



Los escenarios sobre los que se desarrolla resaltan por el colorido y por la variedad de obstáculos, además de ofrecer una nueva perspectiva.

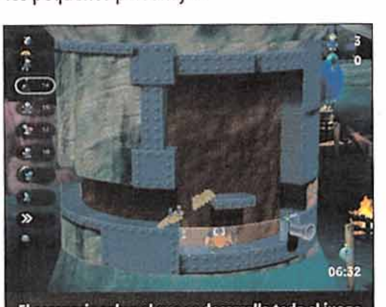
En esta última entrega la dificultad del juego varía entre extremos, es decir, nos podemos cruzar con un problema tan sencillo que casi puede resolverse por si mismo, pero por el contrario también nos cruzaremos por pantallas que pueden llegar a desesperar al más paciente, teniendo que repetir el nivel en sucesivas ocasiones, eso si no optamos por seguir otro camino.

Los sonidos del juego siguen una línea distendida y sencilla, con una música de fondo ligera que permite pensar y múltiples efectos asociados a determinadas acciones.

Estamos ante el último peldaño para convertirnos una vez más en los héroes de los Lemmings, y para los adictos será un nuevo punto de diversión. La clave del éxito, sin duda, radica en la agilidad mental, que será la que controle cada acción que nosotros realizaremos para llevar a los protagonistas hasta su globo de salvamento. Con una jugabilidad alta, «Lemmings Revolution» pretende volver a poner en apuros nuestras mentes, para que los simpáticos personajillos sobrevivan.

P.L.L.

Estar pendiente en todo momento del cronómetro es fundamental si queremos llevar la superación del nivel a buen término.



El escenario sobre el que se desarrolla todo el juego varía únicamente en colores y dificultad, pero en esencia siempre es el mismo.



Guillemot

¡SORTEAMOS
15 VOLANTES RACING WHEEL y 6 VOLANTES FORCE FEEDBACK RACING WHEEL!

COGE EL VOLANTE, PISA A FONDO Y... ¡CORRE!

Si lo que te gusta es conducir, y jugar, participa y gana los mejores volantes para tu PC.

Si los juegos de coches son tu pasión, si lo que buscas es velocidad y quieres hacer rugir los motores en tu PC, Micromanía, junto con Guillemot, Thrustmaster y Ferrari, te ofrece la oportunidad de ganar uno de los mejores periféricos para tu ordenador, que te harán sentir la velocidad como nunca te habías imaginado.



THRUSTMASTER®



CARACTERÍSTICAS RACING WHEEL:
- Diseño deportivo.
- Pedales analógicos para una aceleración y frenado progresivos.
- Conexión mixta Digital/USB.

CARACTERÍSTICAS FORCE FEEDBACK RACING WHEEL:
- Diseño deportivo, integra un motor Johnson de 3Ib, el más potente del mercado.
- Palanca de cambio de marchas y palancas debajo del volante para conducción manual.
- 20 funciones programables gracias a un sistema de 4 botones en 1.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN (MICROMANÍA)

Nombre y Apellidos: ____________________

____

Dirección: ____________________

____

Localidad: __________ **Provincia:** __________

C.Postal: __________ **Teléfono:** __________

e-mail: __________ **Edad:** __________

❑ **No deseo recibir información de Guillemot**



BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "Concurso Guillemot"

2.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán QUINCE y sus remitentes ganarán un Volante RACING WHEEL. Seguidamente, otros SEIS participantes ganarán un VOLANTE FORCE FEEDBACK RACING WHEEL. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Junio hasta el 27 de Julio de 2000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Julio de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Septiembre de la revista Micromanía.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: GUILLEMOT y HOBBY PRESS.

El fútbol está de moda

Como suele ocurrir cuando se da en el mundo del fútbol un acontecimiento tan importante como la Eurocopa de Naciones, las compañías de juegos aprovechan la ocasión para lanzar títulos que encauzan la euforia provocada por dicho campeonato; la edición de este año de la UEFA Euro 2000 es una oportunidad inmejorable para confirmarlo.



Con todo ello, Micromanía ha querido hacer un reportaje especial donde se incluyen los recién estrenados títulos que hacen referencia, ya sean como manager o como simulador, al deporte rey, unos con la Eurocopa como telón de fondo, otros con cualquier otra propuesta, pero todos ellos con el fútbol como bandera para hacer de esos juegos los más vendidos.

Así, no podemos por menos que citar a aquellos que efectivamente hacen referencia al torneo que va a terminar en unos días, este mismo mes de Julio, sobre el campeonato europeo de fútbol, o UEFA Euro 2000. Y, para empezar, nada mejor que hacerlo con un producto que lleva ese mismo nombre, de los señores de EA Sports, «UEFA Euro 2000». Pero, claro, ahí no puede acabar la cosa, ya que los chicos de Dinamic Multimedia, como no podía ser de otra manera, también han atacado con fuerza con «PC Fútbol Selección Española Europa 2000», el conocido manager de Dinamic, ahora con la Selección Española y el europeo de naciones como excusa.

Seguimos con otros que no hacen referencia propia a la Eurocopa, pero sí a diversas ligas del viejo continente, como «UEFA Manager 2000», de Infogrames, un producto, como su propio nombre indica, dedicado a los amantes de los managers de clubs. O «Barça Manager 2000», con el FC Barcelona como excusa para plantear otro manager, o «Canal + Premier Manager 2000», para PlayStation este último.

Por el lado de los simuladores, a los ya comentados «UEFA Euro 2000» y «PC Fútbol Selección Española Europa 2000», se les suman «Ronaldo V-Football», para PlayStation, y «UEFA Champios League», de Eidos para terminar con el deporte Rey.

Sólo queda que sigáis leyendo y pasando páginas para saber qué es lo que os pueden deparar estos programas.

PC Fútbol Selección Española Europa 2000 *A por la Eurocopa*

COMPAÑÍA: **DINAMIC MULTIMEDIA** • DISPONIBLE: **PC** • GÉNERO: **BASE DE DATOS/MANAGER/SIMULADOR DEPORTIVO**

Fiel a la cita que Dinamic Multimedia tiene con todos los aficionados al deporte rey dentro de nuestras fronteras, aparece la nueva versión del «PC Fútbol 2000», aunque ahora su objetivo será la Selección Española de Fútbol y su participación en esta Eurocopa que se celebra en los Países Bajos.



Poco se puede decir de un programa que habla por sí solo, gracias a la historia que le precede, como uno de los mejores managers de fútbol de todos los tiempos. Si bien es cierto que la edición anterior no fue de las mejores, hay que decir que en la de esta temporada pusieron toda la carne en el asador para evitar caer en los mismos errores y lograron, allá por el mes de Diciembre del pasado año, elaborar un producto que superaba a sus antecesores en todos los aspectos, incluso en algo que nunca se había tenido mucho en cuenta, que era el simulador deportivo, que nos permitía manejar a los jugadores que disputaban la pasada Liga de las Estrellas y otros muchos.

Ahora, con esta nueva versión del programa de Dinamic, vamos a tener la oportunidad de hacer llegar nuestra selección hasta lo más alto del Europeo que se celebra en los Países Bajos, desde la elección de los que formarán la selección absoluta, el entrenamiento de los jugadores, la elección de las tácticas... Vamos, todo lo que controlábamos con «PC Fútbol 2000», ahora referido a la Selección Española.

Como se puede imaginar, este nuevo producto de Dinamic ya trae todas las actualizaciones que se han lanzado desde la aparición del original, incluyendo los datos actualizados referentes a la finalización de la Liga Española, pero también se ha incorporado un segundo CD-ROM en el cual se nos permite echar un vistazo al pasado y ver toda la Historia de la Selección Española, todos sus jugadores, y todos los datos que ello supone, además del consabido juego de preguntas "Quiz Selección", que la compañía española lleva varias temporadas incluyendo.

Un producto que tanto los apasionados al deporte, como los nostálgicos, agradecerán enormemente, ya que no le faltan puntos a favor para convertirse en uno de los mejores managers del momento, no así en el terreno de la simulación donde tiene duros competidores.

G.T.R.

El simulador aún se puede mejorar en muchos aspectos, aunque los comentarios de J.A. de la Casa y Míchel aportan espectáculo.

El mejor manager y la mejor base de datos de fútbol del panorama de los videojuegos.

83

UEFA Champions League Season 1999/2000 *El mayor espectáculo del mundo*

COMPAÑÍA: **SILICON DREAMS/EIDOS** • DISPONIBLE: **PC, PLAYSTATION** • V. COMENTADA: **PC** • GÉNERO: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Nada más echar un primer vistazo a este título, comprendemos que Eidos y Silicon Dreams tienen la clara intención de hacerle la competencia directa al, hoy por hoy, mayor exponente de calidad dentro del género del balompié, «FIFA», de EA Sports.



Tanto la calidad gráfica, como sonora, al igual que la jugabilidad y el número de posibilidades, son equiparables con el producto de EA Sports, por lo que elegir entre uno u otro sería algo imposible una vez vistos ambos en acción.

Por supuesto, el juego de EA Sports tiene la ventaja del nombre que arrastra, pero los aficionados no son tontos y notan cuándo aparece en el mercado un producto competitivo como es este caso.

Con los comentarios de los conocidos locutores españoles Toni Garrido, José Ángel de la Casa y Míchel, «UEFA Champions League Season 1999/2000» pondrá a disposición del usuario diferentes tipos de juego, desde partido amistoso hasta campeonato, en los que podrán participar simultáneamente, gracias a la opción de multijugador, hasta veintidós personas.

Animaciones de gran calidad, gráficos muy cuidados y movimientos de gran suavidad son lo temas a destacar en el apartado visual, cuyo nivel de perfección es equiparable al del apartado sonoro, pues se ha conseguido un perfecto realismo en tales lides, pareciendo que verdaderamente estamos en medio de un campo de fútbol.

Felicidades a Eidos y a Silicon Dreams, pues su trabajo conjunto ha dado a luz a un producto con calidad tecnológica suficiente como para desbancar a los títulos del género que, hasta hoy, se las prometían felices en su pedestal.

C.F.M.

Tiene un problema de realismo y es que, aparte de que los movimientos de los jugadores son un poco mecánicos, el esférico tiene un tamaño desmesurado, en absoluto real.

Gráficos y sonido son los aspectos más cuidados.

75









Ronaldo V-Football *El jugador con pies mágicos*

COMPAÑÍA: **INFOGRAMES** • DISPONIBLE: **PLAYSTATION, GAME BOY COLOR** • V. COMENTADA: **PLAYSTATION** • GÉNERO: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Infogrames ha sido la encargada de sacar al mercado el primer simulador de fútbol protagonizado por la bota de oro del siglo XX, un prodigio brasileño llamado Ronaldo, que ha batido records monetarios por su adquisición en diferentes equipos, y la verdad es que el muchacho lo merece.





Los formatos elegidos para el juego han sido PlayStation y Game Boy Color, dado que este género tiene mucho éxito entre los usuarios de la consola de Sony y la pequeña de Nintendo.
«Ronaldo V-Football» cuenta con varios modos de juego, que permitirán una sensación futbolística completa a cualquiera que se ponga a los mandos de la consola. El primero de ellos es el modo exhibición, donde podremos elegir uno de los numerosos equipos y disputar un partido amistoso con otro, también de nuestra elección, sin mayor finalidad que la del puro espectáculo y la diversión. Podremos competir por diferentes copas en una sucesión eliminatoria, participar en un torneo de naciones y, por último, aspirar a la prestigiosa copa V-Fútbol, que solamente los mejores pueden exponer en su vitrina de trofeos. Hasta aquí estarían los modos de juego típicos, pero después hay otros innovadores como el de resistencia, donde los partidos duran de tres a 10 minutos, más una prórroga y el consabido lanzamiento de penaltis. Otro modo será el Knockout, donde, sin tiempo alguno, ganará el equipo que meta entre uno y 3 goles, siendo esto decidido al principio.
Cada jugador contará con habilidades técnicas propias basadas en parte en el seguimiento que se le ha dado a cada uno de ellos. Estas habilidades serán velocidad, vitalidad, precisión en el pase, potencia de disparo, reacción y demás, que nos servirán para decidir la colocación y formación del equipo.
Podemos decir sin temor a equivocarnos que «Ronaldo V-Football» aprovecha al máximo las posibilidades de PlayStation, en lo que a gráficos y a sonido se refiere, lo que lo convierte en uno de los, hoy por hoy, mejores títulos dentro del género de simulación deportiva que podemos encontrar en el mercado.

C.F.M.

Dado que la capacidad de la consola ha quedado un tanto desfasada, los gráficos no tienen toda la calidad que deberían con los tiempos que corren.
La velocidad de acción en los partidos da una sensación de dinamismo realmente sorprendente.



84

UEFA Euro 2000 *Esto es FIFA*

COMPAÑÍA: **EA SPORTS** • DISPONIBLE: **PC, PLAYSTATION** • V. COMENTADA: **PC** • GÉNERO: **SIMULADOR DEPORTIVO**

EA Sports no se podía quedar fuera del aluvión de títulos que, como consecuencia de la próxima celebración del campeonato europeo de selecciones, se apremian por salir al mercado, aunque «UEFA Euro 2000» aporta pocas novedades a lo que ya conocíamos por «FIFA 2000».





Como suele ser habitual en los productos de EA Sports, el programa que ahora nos ocupa posee la licencia oficial del campeonato al que hace referencia, lo cual ya da una primera idea de la calidad de, al menos, los datos de los jugadores y selecciones con los que nos vamos a encontrar en el juego. Pero lo mejor es que vayamos por partes.
Para empezar, en el apartado gráfico hay que decir que, como suele ser habitual, «UEFA Euro 2000» se lleva la palma en cuanto a realismo y veracidad del aspecto de los jugadores que aporta, ya que el motor utilizado para dicho producto es exactamente el mismo que el utilizado en «FIFA 2000», lo que nos da una idea, no ya sólo de la vistosidad del juego, si no de la altísima jugabilidad que el mismo permite, dejando a todos sus rivales bastante atrás en este sentido. Esto, que apriori puede ser algo a destacar para el producto de EA Sports, no lo es tanto, pues hace ya varios años que los programadores norteamericanos dejaron ya de sorprendernos. Pocas novedades se han ido incluyendo en las sucesivas entregas de uno de sus productos estrellas de cada temporada, lo que nos hace pensar que están explotando un filón de oro.
Yéndonos a lo que es a el simulador en sí, tenemos las opciones de configuración, además de poder elegir entre un partido amistoso entre las selecciones que queramos, jugar la Eurocopa de 2000, jugar un desafío entre diversas selecciones a elegir entre cuatro y ocho, jugar el famoso gol de oro, entrenamiento y, si somos capaces de llegar a la final del Euro 2000, se activará una sexta opción para poder jugar con las selecciones de los años 60, todo un privilegio.
En fin, podríamos seguir contando más acerca de lo que es el programa, pero no hay nada más que destacar, salvo que tiene el sello de la casa EA Sports, ya suficiente.

G.T.R.





Debido a que utiliza el mismo motor que su hermano mayor, «FIFA», los aspectos visuales y sonoros no dejan de ser casi idénticos, aportando pocas novedades.
La jugabilidad es un aspecto, como suele ser norma de EA Sports, que está llevado a unos extremos asombrosos.

83

UEFA Manager 2000 *Infogrames a por el título*

COMPAÑÍA: **INFOGRAMES** • DISPONIBLE: **PC** • GÉNERO: **MANAGER/BASE DE DATOS**

Infogrames, entre otros productos que ha sacado a la venta con el fútbol como premisa, no quiere quedarse atrás en el aluvión de títulos que han aparecido como consecuencia –suponemos– de la celebración de la Eurocopa del año 2000, presentando este manager.







Pues sí. Infogrames ha querido que todos los apasionados al fútbol tengan en sus manos la posibilidad de manejar uno de los grandes del fútbol europeo gracias a este «UEFA Manager 2000». En él, eligiendo entre las ligas de nueve países –España, Inglaterra, Alemania, Italia, Bélgica, Escocia, Francia, Holanda y Portugal–, podremos ponernos a los mandos de cualquiera de los equipos que las conforman, sea cual sea, en el modo de juego normal, o bien solicitar un empleo como entrenador en un equipo de la división que sea en la modalidad de carrera de entrenador e ir cumpliendo una serie de objetivos marcados por la junta directiva de dicho club, pero también por jugar un escenario en el cual se nos exige un objetivo concreto a cumplir en un plazo prefijado.

Sea cual fuere la forma que elijamos, tendremos bajo nuestro control toda una serie de datos a controlar, desde los económicos y financieros, hasta la contratación de plantilla, jugadores, cese de los mismos, nuevos fichajes y un sinfín de opciones que se hacen casi innumerables, incluido correo electrónico y todo. Cuando por fin tengamos el club en marcha, y se empiecen a disputar los partidos, el manager nos dejará ver los mismos, los resúmenes o los resultados.

Pero aparte de todo este aluvión de opciones, modos de visualización, lo que es el manager en sí, es bastante completo, aunque a la par también lo es en el terreno de la dificultad, pues son demasiados los datos a manejar. Pero hay algo que nos ha dejado un poco fríos al analizar este «UEFA Manager 2000», y es la lentitud de carga cuando analiza los resultados o cuando hacemos alguna opción determinada, como pasar de una jornada de la liga a otra. Hemos llegado a contar incluso hasta varios minutos de espera para una sola jornada, y esto es algo que desespera al más paciente. Esta lentitud en el manejo de los datos nos hace recordar cierto producto de una compañía española al que le pasó o mismo, hace algún tiempo.

De todas formas, y a pesar de esos parones en cuanto la jugabilidad, no podemos por más que felicitar a Infogrames por abordar un tema como es la dirección de un equipo de la manera que lo han hecho –contando con un tutorial, gracias a los dioses–, y abordando varias ligas europeas, lo que da una idea de la laboriosidad del producto. Esperamos que en sucesivas entregas, los pequeños fallos que tiene sean solventados.

G.T.R.

El excesivo tiempo de carga de los diferentes datos que maneja, puede llegar a desquiciar al más paciente.

La cantidad de datos a manejar, así como el realismo de los mismos, hacen que el programa tenga enteros de sobra para divertir.

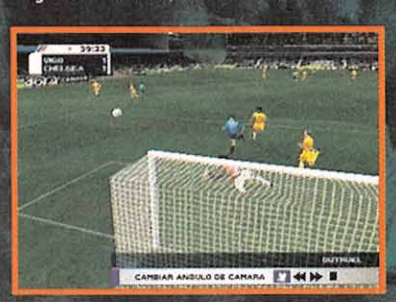
81

Canal + Premier Manager *Fútbol sin codificar*

COMPAÑÍA: **INFOGRAMES** • DISPONIBLE: **PLAYSTATION** • GÉNERO: **MANAGER**

De nuevo, Infogrames quiere aportar su granito de arena dentro de los juegos de fútbol para la consola de Sony con este manager deportivo con el que atraerá a aquellos que gusten de los juegos de control de clubes, no así a los que sólo gusten de los simuladores puros y duros.

Dos son las caras de la moneda que tiene el género deportivo, en su faceta futbolera. Por un lado el simulador, donde tenemos que controlar a los jugadores de un equipo en sus acciones dentro del césped, y por el otro, los managers, donde tenemos control total en lo referente al antes y al después de los partidos, es decir, la gestión del club, el entrenamiento de los jugadores, las alineaciones, las reparaciones y mejoras de las instalaciones, traspasos, etc. A través de un sinfín de menús y de pantallas estadísticas, «Canal + Premier Manager» llevará a los usuarios de consola a otra dimensión dentro del deporte rey. El simulador que viene incluido en el producto, sin embargo, no nos dará la oportunidad de manejar a los jugadores, sino que tendremos que hacer las veces de entrenador y tomar sólo la decisión de ver a qué jugadores sacamos al campo.



Este aspecto limitará mucho el espectro de gente que adquirirá este producto, aunque es algo fehaciente el que existe un selecto grupo de amantes de los manager que no dejarán pasar la oportunidad de disfrutar de este producto.

En lo que a gráficos se refiere, el título tiene una calidad media en los menús manager y otra media alta, en el caso del simulador. Hecho para gente con gustos muy concretos, este «Canal + Premier Manager» no dará un vuelco a las listas de ventas, pero sí convencerá a la persona que sabe lo que va buscando.

C.F.M.

El que no podamos participar en el simulador como jugadores, y limitarnos solamente a ver los partidos, disminuye la capacidad de divertir del juego.

Los datos que manejamos en este manager son francamente extensos y están cuidados al mínimo detalle.

77







Barça Manager 2000 *Y también en castellano, escolti tú*

COMPAÑÍA: **ANCO SOFTWARE/UBI SOFT** • DISPONIBLE: **PC, PLAYSTATION, GAME BOY COLOR** • V. COMENTADA: **PC** • GÉNERO: **MANAGER/BASE DE DATOS**

Con la excusa de tener al Barcelona F.C. como telón de fondo, Anco Software y UBI Soft han desarrollado un manager en el cual podremos llevar a la gloria a alguno de los equipos de primera o segunda división de las ligas italiana, inglesa –ésta cuenta con cinco divisiones, no sabemos por qué–, alemana y española.









Nada más arrancar el juego, lo primero que llama la atención es la música de fondo, que no es otra que el himno del programa que representa. Después acudimos a un simple menú, donde se nos da la opción de elegir el "idioma" en el que queremos que se representen todos los menús, a elegir entre el español y el catalán.

Una vez elegida la opción deseada, deberemos elegir la liga que deseamos jugar, de entre las antes expuestas, y llegamos a un menú emergente por la parte superior de la pantalla donde nos encontramos con las opciones de archivo –podremos guardar la partida, controlar las opciones de la música, etc.–, el menú del club que hallamos elegido controlar y los menús globales del juego, del manager en sí mismo, donde controlar traspasos, cesiones, ventas de jugadores, etc. Una vez puestos a disposición del equipo, deberemos –como en todo manager– hacernos con la plantilla, hacer cambios si lo deseamos, concertar partidos amistosos, entrenamientos antes de los mismos... Y, evidentemente, todo lo que tiene que ver con las tácticas de equipo, alineaciones, cambios, suplentes, entrenamientos... Incluso hasta ver el partido de varias formas, ya sea como Comentario –una especie de tablero con lo números de los jugadores–, como Escáner –un escenario en 2D con los jugadores y sus trayectorias– o verlo simplemente como si fuera un partido televisado –sin comentarios–.

Evidentemente, para aquellos que se enfrentan por primera vez a un manager, la verdad es que el programa no está nada mal, apoyado además por la cantidad de datos que proporciona de las cinco ligas y la rapidez con la que la gestión de los datos se procesan. Pero, por otro lado, para aquellos que estén bastante familiarizados con este tipo de programas, decirles que se les puede llegar a quedar algo corto en cuanto a opciones de juego se refiere, y que otros muchos de la competencia sí que engloban, como puede ser la gestión económica y financiera del club, competiciones internacionales, etc., etc. Evidentemente, para aquellos que sean fieles seguidores del club blaugrana, será un gran juego, aunque no deja de ser anecdótico el hecho de llevar el nombre del club (intereses económicos, imaginamos), y a aquellos que no lo sean, mejor que desactiven la música porque pueden salir de los nervios.

G.T.R.

El hecho de llevar el nombre del importante club blaugrana nos parece una mera excusa.
Es sencillo y bastante rápido en el tratamiento de la información.

78



El mundo ha cambiado. Apesta, y su aspecto es peor que su olor. Los agentes de la ley se rigen ahora por la brutalidad física y psicológica, inspirados por el dominio del dinero, la tecnología y los grandes mitos. Los dirigentes de la tierra no se preocupan ya por las personas; hasta los conocimientos y la personalidad tienen un valor puramente económico. La vida es un lujo barato, y después de varios siglos, la gente ha terminado por considerar esta filosofía algo normal.

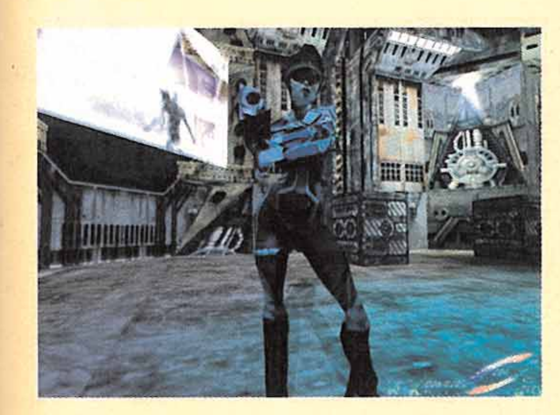
La ciencia trae una nueva vida a este mundo. Los ordenadores ponen sus nervios ópticos y biológicos al servicio de sus creadores, para desvelar los misterios del mundo. Toda la información nueva se transmite directamente al cerebro de los dictadores, lo que les proporciona un intelecto sobrehumano. Han despertado a un nuevo estado mental. "Dadme los pensamientos más elevados de la humanidad y los destrozaré". Estas palabras fueron pronunciadas por el nuevo dirigente de la tierra, conocido informalmente como Padre Prime. Estas mentes ya no sirven a las personas, ya que ellas mismas podrían diseñar y fabricar. Como ocurre con los que tienen demasiado poder, sólo se sirven a sí mismos, buscando el conocimiento más allá de la ciencia, en los mitos científicos. Es a esta nueva disciplina a la que dedican sus mayores esfuerzos. La búsqueda los ha hecho adentrarse en el universo hasta encontrar pruebas irrefutables sobre la existencia del Cielo, Dios y el Infierno.

En alguna parte de la cara oscura de la Luna existe una instalación construida por los Padres. En ella hay un portal que conduce al Infierno y al mismo Satán. Los Padres han llegado a la conclusión de que Dios es demasiado poderoso y no resultará fácil llegar a un acuerdo con él, por lo que Satán les parece más accesible para la negociación y el estudio. Su teoría es que quien controle a Satán controlará a Dios. Si tienen el control sobre el Cielo y el Infierno, su poder será infinito. Como cualquier otro elemento, los seres inmortales también están sujetos a las leyes del universo, esas leyes que Dios se impuso a sí mismo. Ésta es la debilidad que los Padres pretenden explotar. Por supuesto, Dios conoce las instrucciones de los Padres, y tiene una defensa: Bob.

Bob ha descendido a la tierra y se le ha dado un alma, pero no tiene ni idea de lo que ocurre en realidad. Las herramientas que Dios ha utilizado desde el principio del tiempo son sus propias creaciones: la infinidad del universo, la vida y las almas. El don de un alma, de la que los ángeles suelen carecer, es todo lo que Bob necesita. Los Padres saben que Dios planea el destino. Lo que Dios no sabe es que, por medio de su tecnología, han descubierto cuáles son sus planes, por

LA HERRAMIENTA PERFECTA DE DIOS

Messiah



lo que han desarrollado su propia estrategia para cambiar el destino de Dios.

Así, Bob tiene que abrirse camino en un mundo desconocido. Su única defensa es que, además de poseer un alma humana, es un ángel y un espíritu. Esto le permite entrar en los cuerpos humanos de los seres vivos y controlarlos. Todos los destinos, incluido el de Bob, están planeados, pero sólo Dios los conoce.

Bob actuará al servicio de Dios, guiándose por el alma que se le ha concedido. A pesar de la guía divina, Bob sigue su propio camino, determinado por su libre albedrío. Dios quiere adquirir más conocimientos sobre los Padres, conocimientos que ellos han aprendido a ocultarle. Pero no sospecha que ellos ya se han adelantado a sus planes y han empezado a actuar para conducir el destino de Bob por otros derroteros que los acerquen a sus objetivos. Así que Dios está destinado a perder a manos de un nuevo tipo de vida, y todos sabemos que el destino no se puede cambiar, ¿verdad? ¿Verdad, Bob? Ya veremos. Cuéntanos, pues.

SECTOR DE EMBARQUE

ADVERTENCIA:
Este juego es uno de los pocos que dan dejan bastante libertad de acción al jugador; según el estilo con que juguemos, nuestra aventura puede ser más o menos tranquila, o por el contrario ser muy sanguinaria. No obstante, además, el programa ofrece diversas alternativas y caminos, que al final confluyen en un mismo punto, pero que hacen interesante volver a jugar el programa, una vez terminado.

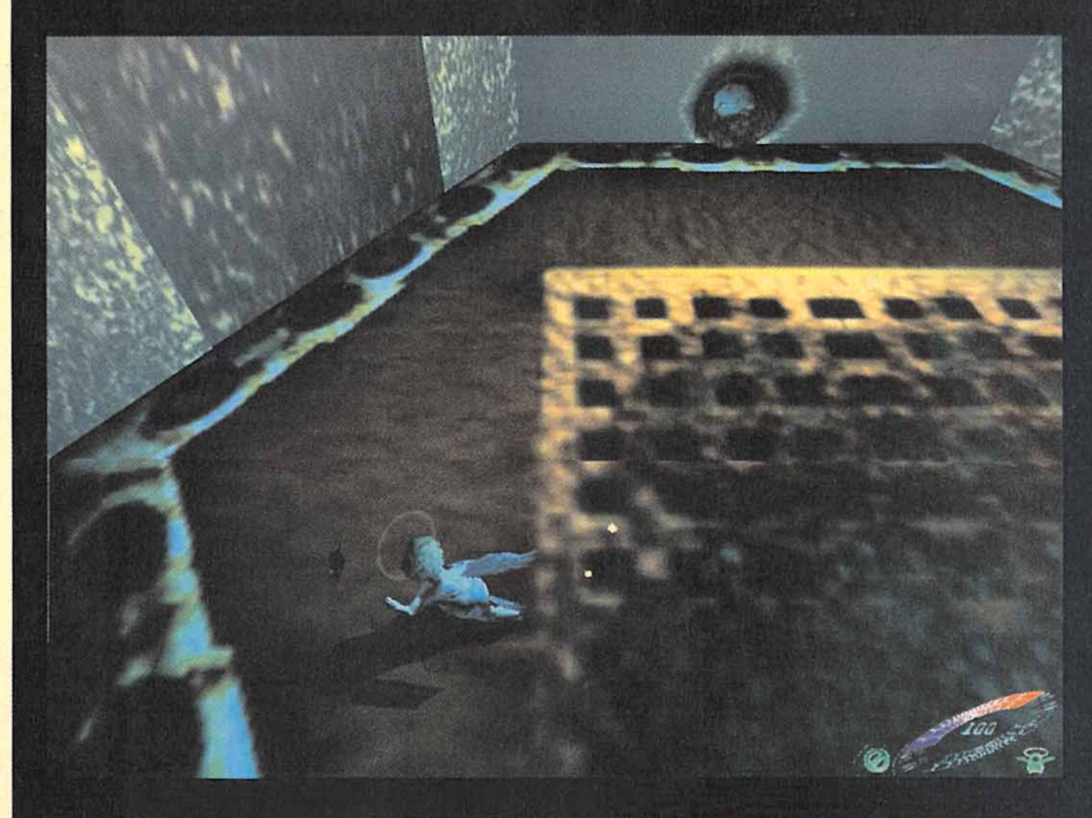
NOTA: En varios lugares de esta área recibiremos notas de ayuda cuando encontremos determinados objetos, indican qué hay que hacer con ellos, y pueden resultar de gran ayuda.

Tras descender suavemente a la tierra con el típico aterrizaje en el interior del cuerpo de un policía ligero, me puse en pie e intenté entrar en la puerta que tenía a mi espalda, pero con el cuerpo de policía ligero que poseía en ese momento no estaba autorizado para abrirla; necesitaba el de un comandante.

Miré alrededor y con mi habitual perspicacia me percaté de que había una extraña formación de cajas apiladas en forma de escalera, por lo que me decidí a subir por ellas. Al llegar al extremo superior, vi que podía accionar un mecanismo con sólo poner la mano en él, por lo que sin dudarlo dos veces lo llevé a cabo. Una voz me avisó de una inminente explosión, lo que me hizo apartarme de las cajas y disponerme a contemplar "las fallas" en versión miniatura. Tras la explosión pude contemplar que había aparecido un arma, que no dudé en adoptar como uno de mis juguetes preferidos. Me dispuse a probarla sobre unas cajas cercanas y ¡oh!, para mi mayor sorpresa apareció ante mí munición para el arma, que procedí a recoger ipso facto.

Subí las escaleras que había cerca y al llegar al final de ellas recibí un misterioso mensaje telepático. Avancé y accioné el mecanismo de explosión de las cajas, no teniendo consideración ninguna con el pobre "pringaillo" que estaba allí currando. Tras la explosión, además de recibir más munición para el arma, tenía el paso libre para acceder al otro lado de la puerta.

Nada más pasar la puerta vi que a mi derecha existía una instancia a la que sólo podían acceder operarios nucleares, por lo





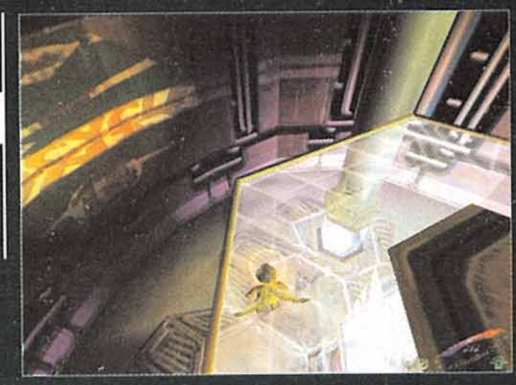
Aunque pocas veces estaremos fuera del cuerpo de cualquier otro ser, lo cierto es que hay que tener mucho, mucho cuidado para que no nos vean ni nos disparen, pues la cosa se complicará.



Muchas de las zonas a las que tendremos que acceder deberán ser, antes de nada, desactivados sus sistemas de seguridad, lo que implica normalmente la resolución de un puzzle.

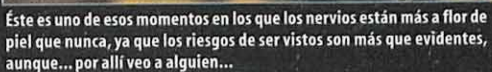


Evidentemente, la mejor manera de poder acceder a los paneles de control que gestionan la seguridad de cada lugar, lo mejor será que poseamos a un operario o un científico que esté capacitado o autorizado a ello.









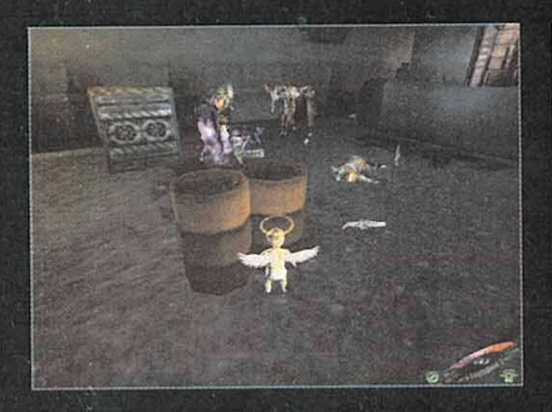


Éste es uno de esos momentos en los que los nervios están más a flor de piel que nunca, ya que los riesgos de ser vistos son más que evidentes, aunque... por allí veo a alguien...

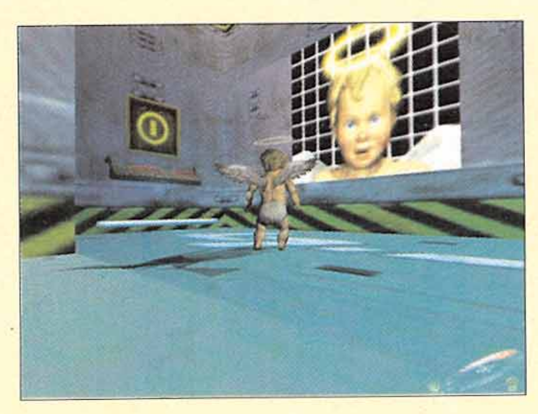
Si de algo se puede estar seguro es que cuando haya luchas entre chots y policías, lo mejor es quedarse escondido en un lugar y poseer al último que quede con vida.



Cuando estemos en la piel de un chot, rodeados de otros de la misma especie, lo mejor es que dejemos que ellos se encarguen de los posibles enemigos que haya. De esta forma evitaremos correr el riesgo de que nos maten, y aún así, siempre podremos poseer a otro de los que nos acompañan o de los enemigos, si resulta que han matado a todos los compañeros.







que desistí de "cargar las pilas" con la descarga que proporcionaba el mecanismo de seguridad a cualquier osado que no fuese operario nuclear.

Avancé por el pasillo con el arma bajada para no ser el objetivo en un concurso de "tiro al angelito escondido en cuerpo de policía". Subí por las escaleras y pasé desapercibido gracias a mi actitud pacifista entre el resto de policías, pero no pude atravesar una barrera láser que existía, ya que su acceso estaba restringido a científicos; solución: Poseer a uno.

Bajé las escaleras y llegué a otra sala en la que observé a un científico al lado de un panel de control, y merodeando descubrí a "tipical spanish currante", es decir, el compañero haciendo la siesta tras unos barriles.

Lo tenía claro, poseería al vago que estaba detrás de los barriles porque así quedaba fuera del área de visión del policía cuando saliera de su cuerpo, evitando que me viese poseer al científico y me atacase con furia desmesurada. Me coloqué al otro lado de los barriles del científico, y salí del cuerpo del policía a su espalda, fui a la izquierda, entré en el científico y, al estar tapado por los barriles, evité la curiosidad del policía.

Me dirigí a dar el relevo en el curro a mi compañero, y pulsé así el panel de control. Tras mi acción se produjo un pequeño accidente, en el cual la nave 4 pasó a mejor vida. Por si las moscas decidí escaquearme y dejar el marrón a mi compañero.

Subí por las escaleras hasta la sala que estaba cerrada por una barrera láser y ahora sí pude pasar, ya que el acceso sí estaba permitido a científicos y desactivé la barrera con el control de acceso (Access control).

Bajé por las escaleras hasta la sala de navegación y allí, según se bajaba por la escalera a mi derecha, pasé la puerta que había; nada más pasar sentí el cosquilleo por todo el cuerpo de un haz de luz de esterilización, que después de hacerme un buen repaso me permitió continuar y atravesar la siguiente puerta. Tras ella, volví a recibir otro mensaje telepático.

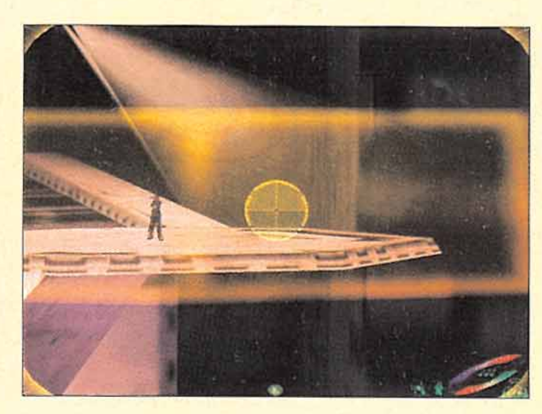
A mi derecha me encontré con un nuevo grupo de cajas apiladas en forma de escalera y una barrera láser; la cosa estaba clara, había que subir por ellas.

Al llegar arriba recogí una ametralladora que alguien había dejado olvidada. Salté al otro lado de la barrera láser y avancé por el pasillo. Al final se encontraba un policía algo aburrido, por lo que con mi habitual buen espíritu me dispuse a ayudarle a salir del aburrimiento mandándole de viaje por el otro barrio. Llegué al final del pasillo que acababa en un balcón.

Observé a mi derecha una especie de cortina de rayos láser, la cual me intrigó y me hizo decidirme por lanzarme contra ella. No hubo suerte y sólo conseguí sentir un gran cosquilleo por todo el cuerpo y un fuerte dolor en el coxis; al menos el cuerpo del científico seguía con vida. Observé a mi izquierda unos salientes en la pared que me ayudarían a ascender por ella, cosa que llevé a cabo, teniendo en cuenta no acercarme a los chorros de gas radiactivo (por aquello de que uno aprecia su vida). Al final de la ascensión llegó un momento de desilusión, ya que la sala contigua parecía familia de la que me encontraba; harto ya del cuerpo del científico (quizá fuese por el olorcillo que desprendía después de tanta emoción fuerte), me propuse darle







descanso. Para ello me lancé tal Tarzán a la piscina, con tan mala suerte para el científico que cayó sobre sus rodillas haciéndoselas trizas y quedando en un estado lamentable.

Salí del cuerpo del moribundo y gracias a mis grandes dotes de observación vi que en la sala había tres grandes ventiladores que podrían ayudarme a subir.

Pensé en formar una especie de escalera con los mismos, por lo que pulsé dos veces el botón del ventilador 3, una vez el del ventilador 2 y subí por los salientes de la pared. Una vez allí, salté sobre el ventilador 1 y, aprovechando el chorro de aire de éste, salté al ventilador 2 y de éste al 3, así hasta llegar al nivel superior.

Una vez allí entré en el cuerpo del operario nuclear que tenía la herramienta, encendí los cuatro controles de corriente, restableciendo así la energía (para poder utilizar el ascensor), y cogí un poco de materia radioactiva con la herramienta, por sí acaso. Bajé en el ascensor a la planta de abajo, y al salir del mismo me adentré por la puerta que ponía EXIT (salida); atravesé otra puerta y aparecí en una nueva sala.

En un primer momento no sabremos bien qué hacer, pero lo mejor será ir practicando para cuando las cosas se empiecen a poner realmente feas

En esta sala había dos policías medios, un comandante y un trabajador. Me acerqué poco a poco a los policías, con el objeto de eliminarlos a ellos, pero sin que la radiación afectase al comandante que podía serme muy útil luego. Una vez acabaron de morir los policías, esperé a que pasase el efecto radiactivo de la materia que llevaba, tras lo cual me acerqué al comandante y, colocándome cerca de su espalda, salí del operario y me introduje en su cuerpo. Giré a mi izquierda y recibí el mensaje de que debía dirigir a mis hombres a un sector determinado.

Pulsé el panel de control que abría la puerta 5. Salí a través de ella, y de nuevo el pesado telepático con sus mensajitos.

Atravesé las diversas puertas hasta llegar a la puerta 2. Me acerqué a la entrada, abrí la puerta y mientras retrocedía no dejé de disparar y lanzar granadas. Una vez la puerta se hubo cerrado y había eliminado a los chots que habían salido, tras la puerta a la derecha vi que se escondía un individuo muy peligroso, ya que portaba un arma llamado harpón, que consistía básicamente en crear pinchos morunos con cualquiera que se le pusiera por delante con un solo disparo. Pasé corriendo y me escondí tras las cajas, hasta llegar a una que quedaba enfrente de él. Ante la peligrosidad de su arma pasé a utilizar una técnica que, si bien no es muy valiente, sí es muy efectiva: saltar, disparar, y esperar a que pase de largo el palo del pincho moruno. Tras una serie de combinaciones de esta técnica, hice que el chot cayese derribado, aunque me di cuenta de que aún sobrevivía, por lo que volviendo a utilizar las cajas para ocultarme de él, llegué hasta unos barriles cercanos a él, desde allí lancé una granada contra su posición que le hizo caer, momento que aproveché para ir a por él y convertirlo en "queso gruyere".

Recogí su bonita arma y me dispuse a probarla en las oleadas de chots que vinieron a por mí y, tras el testeo, el resultado fue positivo: aquella arma superaba todos los test de calidad, y hasta su diseño me gustaba.

Una vez acabé con todos los chots, me fui a abrir la puerta, y volví a recibir un mensaje telepático.

LA VIEJA CIUDAD

Nota: **Si no consigues que sobreviva el comandante, no te preocupes. Mantente con vida metiéndote en el cuerpo de un chot y, aunque le maten, métete en el cuerpo de otro; así hasta que estés dentro del cuerpo del último. Recuerda: lo más importante es sobrevivir.**

CONSEJO:
Si sobrevives como chot, deshazte del cuerpo –por ejemplo, tirándole al vacío (saltar y salir de él al lado de la sala que hay al subir las escaleras y entrar por la puerta)–. Una vez fuera del cuerpo, entra en el cuerpo del policía y ve a la sala en la que entraste en el cuerpo del comandante. Sacrifica el cuerpo del policía para evitarte problemas (tirándolo al vacío), entra en el cuerpo del operario nuclear y pulsa del panel de control para llamar a un comandante. Una vez que éste haya subido, ponte a su espalda y entra en su cuerpo por la espalda; ahora vuelve a la sala donde mataste a los chots.

Una vez atravesé la puerta –siempre con el arma bajada–, salí a una calle. Bajé y me dirigí a mi derecha, y observé que los quiet riot y la domina no me atacaban. Fui a un ascensor que había a la derecha y subí en él a un nivel superior.

Una vez arriba pude observar una explosión en un desagüe, y me dirigí a manejar una torreta que allí había, por si se presentaban problemas. Activé el mecanismo que estaba en el centro de la plataforma y el primer disparo fue para la domina que estaba frente a la torreta, después procedí a una pequeña desinfección de la zona, ya que estaba llena de parásitos.

Una vez hube liquidado a todo el mundo, procedí con la destrucción de la barrera láser que estaba en el otro extremo de la calle, después lancé unas ráfagas al agujero de los chots, y abandoné la torreta, me dirigí al otro extremo del pasillo y ascendí por unas escaleras que allí había. Al final de las mismas había una puerta que me apresté a atravesar, y tras ella encontré a un trabajador manipulando un panel de control, con lo que ya habréis adivinado mi siguiente paso: debido a mi natural curiosidad, me dirigí a pulsar esos "botoncillos tan bonitos", y ¡oh! para mi sorpresa una voz femenina comenta que el triturador se hallaba al 25% de su capacidad. Tras merodear por la sala y no encontrar una posible salida, decidí deshacerme del cuerpo en el que había entrado, que ya empezaba a oler mal.

Lo tiré al triturador y volví a pulsar el panel de control. La voz comentó que ahora el triturador estaba 50%, por lo que me di cuenta de que necesitaba más carne. Tiré al trabajador y el triturador se encontraba ya al 75%; miré encima del triturador y vi que había otros dos científicos, con lo que la cosa estaba clara, iban a ir derechitos al triturador. Subí las escaleras y giré a la derecha, salté desde el extremo de la rampa y desde allí fui planeando hasta la cornisa que estaba enfrente; una vez allí, pasé gateando por debajo de la pared de láser, y me dirigí raudo y veloz a pulsar un nuevo panel de control que, tras pulsarlo, hizo desaparecer la plataforma que sujetaba a los científicos.

Salí de allí y volví a pulsar el panel de control del triturador, y se puso en funcionamiento, ya que ya se hallaba ya al 100%, y expulsó un contenedor.

Subí las escaleras y esperé a que llegase el contenedor, me subí a él y desde allí salté y fui hasta la cornisa de enfrente. Una vez allí, la recorrí hasta el final y vi un panel abierto en el que aparecían las letras de apagado (Off), por lo que procedí a ponerlo al contrario, encendido (On).

Nada más abrir la compuerta apareció un microondas de los antiguos, o sea, un horno, pero de los de muy señor mío. Desde la cornisa fui planeando hasta el contenedor, el cual había entrado en la sala del horno y había detenido su marcha. Desde allí ascendí a la cornisa superior, observé el "calentito" panorama y me di cuenta de que tenía que aprovechar al máximo mi capacidad de salto y planeo para ir de una cornisa a la superior, y que además se encontraba en el otro extremo de aquel "braserillo".

Una vez arriba del todo (no sin gran esfuerzo), vi que había un gran pasillo que acababa en una puerta y me decidí ir a ver qué había al otro lado, por lo que fui planeando hasta allí, a echar un vistazo.

La verdad, la cosa allí estaba "muy mala"; había varios policías y estaban en posiciones que hacían difícil el acercamiento a alguno de ellos para poseerlo sin ser visto. Intenté hacerlo descendiendo sobre uno de ellos y entrando en él (si esto no me funcionaba, siempre me quedaba el método de: matar el cuerpo en el que estoy, corro a poseer otro cuerpo, y así hasta poseer el último).

Subí en el ascensor a la planta superior, allí abrí la puerta, esperé a que se cerrase y poseí el cuerpo de una asquerosa rata; sí, ya sé que da mucho asco, pero no tenía otra opción. Una vez metido en aquel pestilente cuerpo, recorrí los desagües, y al salir del primero llegué a una zona en la que había un río de lava lleno de esqueletos de humanos. Aproveché que el nivel de lava ascendía y descendía para, en los momentos de menor nivel, cruzar de un esqueleto a otro. Una vez en el otro extremo, volví a adentrarme en otro desagüe.

LAS AFUERAS

Al final de este desagüe vi a un chot "solito", por lo que me apresté a adentrarme en sus entrañas. Una vez poseído el chot, me encontré encerrado; mi única salida era a través de un túnel que estaba cerrado por unos barrotes, pero al lado había un mecanismo explosivo que accioné, y que hizo saltar las rejas, dejando al descubierto unas granadas. Avancé y salí de las tuberías, accediendo a una zona de calle.

En la calle había más chots, y no llamé la atención de otro colega más, ya que por supuesto llevaba el arma bajada. Me dirigí al extremo derecho de la calle, en la que había una rampa y donde según ascendía aparecieron polis que empezaron a dispararme.



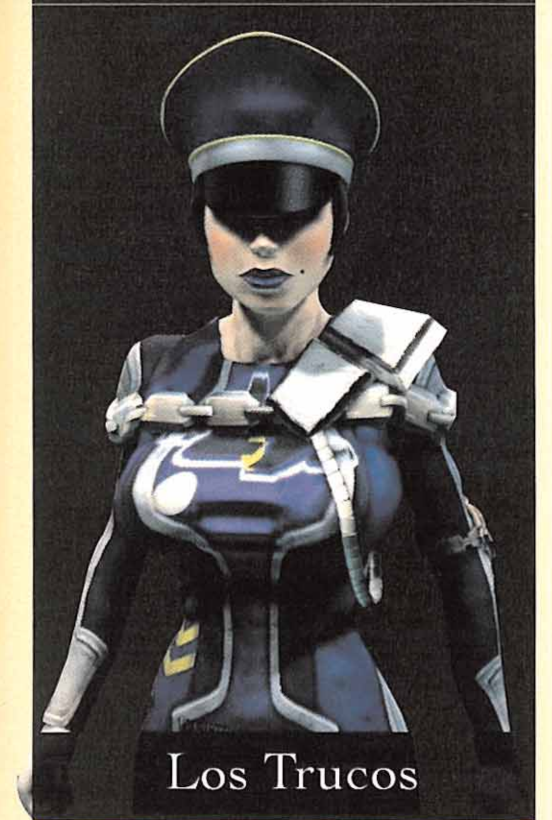


Retrocedí a toda velocidad y dejé el trabajo sucio a mis "amigos". Una vez acabaron con los polis, me dirigí de nuevo a la rampa, descendí por ella y giré a la izquierda.
Aparecieron más polis, me escondí detrás de una columna y dejé que los chots de encargaran de ellos. Me fui hacia la pared del extremo que tenía un cristal con un letrero que decía: NO ROMPER.
Pero es un tremendo error decirle a un niño que tenga cuidado con un cristal, y pasó el final lógico: cristal roto. Tras romper el cristal, accioné el panel de control. Esto hizo desactivar la barrera láser que había al otro lado de la calle y que no permitía el acceso a unas escaleras.
Me dirigí "presto" hacía allí, me deshice del poli que había al final de la escalera y disparé a través de la barrera de plasma al poli que había al otro lado. Hice explotar el dispositivo explosivo que estaba encima de los barriles, subí a ellos y entré en la estancia cual "pajarillo" entrando al nido.
Una vez dentro, pude observar una pantalla en la que emitían un vídeo, y que en cierta manera me recordaba a alguien. Recogí un bazuca del dispensador, reactivé la energía del ascensor y desactivé la barrera de plasma.
Bajé las escaleras y me dirigí al ascensor; lo puse en funcionamiento y ascendí. Salí del ascensor y abrí la puerta que allí había. De nuevo, un mensajito.
Entré en una sala en la que había dos consolas; las intenté activar, pero mis esfuerzos resultaron nulos, ya que sólo estaba autorizado para un comandante. Observé a mi alrededor y vi una caja explosiva cerca de un túnel con unas rejas, y como todavía llevaba el bazuca conmigo, disparé a la susodicha caja que explotó y me dejó el paso libre al romper la reja.
Ascendí por las cajas en forma de escalera y desde allí accedí al techo de un pasillo acristalado, el cual tenía una rejilla a la que no dudé en disparar y así poder bajar al pasillo acristalado. Una vez allí, tocaba uno de mis hobbies preferidos: romper cristales (empezaba a pensar seriamente la posibilidad de ir a medias con el gremio cristalero).
Una vez rotos los cristales, me lancé al vacío y, en pleno vuelo, decidí viajar solo, por lo que desposeí el cuerpo y fui planeando hasta la pared que tenía enfrente. Una vez en el suelo pude observar que había un par de ventanas por allí, y en una de ellas al tras luz se podía observar una escena grandiosa: una bella dama duchándose. Una vez finalizado el espectáculo, me colé por la otra ventana y giré a la derecha, descubriendo que esa bella mujer era un comandante. Por ello, no me lo pensé y me metí dentro de ese cuerpo. Salí por la puerta que allí había y entré en una sala de operaciones en la que estaban otras comandantes, y todos visionamos un vídeo que hablaba de los logros del Padre Prime y sus científicos, y de traer de otra dimensión a una extraña criatura. Después del vídeo salí de la sala por la derecha y ascendí unas escaleras, que me llevaron a la sala con dos consolas. Activé una y apareció un robot, el cual, al pasar al lado suyo, me empezó a acompañar (disparaba a mis enemigos cuando yo lo hiciese).
Bajé las escaleras, atravesé la estancia y subí las escaleras del otro lado. Abrí una puerta y al poco de avanzar aparecieron unos chots con muy malas pulgas, a los que quité de en medio. Una vez liquidados los chots, avancé por el pasillo y abrí una puerta que daba al exterior.
Avancé y vi una torreta, ¡bien! A disparar toca. Puse en marcha la torreta, y una nave próxima advirtió de mi movimiento y me amenazó. No lo dudé y me puse a disparar como un loco a las columnas que estaban enfrente sujetando unas plataformas y, una vez liquidadas las columnas y sus plataformas, conseguí desactivar una barrera de plasma.
Abandoné la torreta, giré a la derecha y entré en la puerta que allí había. En la sala había dos policías, un policía medio y un policía pesado; a mi derecha pulsé un panel de control, el cual me abrió la puerta que había enfrente.
Entré y me escondí tras unos barriles, hasta que la puerta se cerró. Con ésta cerrada, avancé y de repente aparecieron unos chots de detrás de las cajas; intenté liquidarlos, pero dejé que el último me matara, para así poseerlo.
Avancé por entre las cajas, llegué a la puerta y la abrí. Atravesé una zona de chots armados hasta los dientes, sin ninguna dificultad. Llegué hasta la siguiente puerta y miré a la derecha; desactivé la barrera láser con el panel de control y me dispuse a abrir la puerta. Una vez abierta, me refugié detrás del tanque y dejé que mis colegas eliminaran a los policías. Una vez liquidados, avancé por la calle, cerrándose la puerta tras de mí, giré a la izquierda al final de la calle y vi más compañeros chots. Llegué hasta el final y me puse detrás de un chot subido a una caja armado con un bazuca y le disparé por la espalda (sí, ya sé que es un acto cobarde, pero en la guerra todo vale). Recogí el arma y eliminé al resto de chots.
Avancé por el pasillo hasta ponerme encima de un mecanismo luminiscente que estaba delante de una puerta, me coloqué allí y esperé. Un mecanismo me hizo un chequeo y determinó que no estaba autorizado para abrir la puerta; acto seguido, mandó a un policía. Dejé que éste matara el cuerpo del chot y me introduje en el suyo. De nuevo me coloqué ante la puerta y esta vez sí se abrió, la atravesé y llegué a una zona en la que había un ascensor. Antes de subir en él, eliminé a los otros policías y suicidé al que yo poseía. Una vez sin polis, poseí un trabajador y subí en el ascensor, que se quedó atascado durante la subida. Salí del trabajador y bajé a poseer al otro trabajador, con el cual me colé por el hueco del ascensor para ver si podía arreglarlo.
Una vez arreglado el ascensor, subí con el trabajador antes de que el ascensor descendiese. Llamé al ascensor, subí a él junto a mi compañero y ascendimos a la planta superior. Salí del ascensor y giré por el pasillo de la izquierda, donde encontré un policía medio al que poseí. Abrí la puerta que tenía al lado y pasé a través de un puente al otro lado.

Chots, policías de diversas clases, científicos, behemoths, prostitutas, mecánicos, son sólo unas pocas criaturas de las que seremos capaces de llegar a poseer

LA ALCANTARILLA

Observé una buena escaramuza entre polis y chots y, una vez que los polis habían acabado con los chots, subí una escalera que había a la derecha del puente. Giré a la izquierda, subí otras escaleras y al final de las mismas, caminando por una rampa, tuve un encuentro con un chot, al que dejé que matase el cuerpo de policía para meterme dentro de él.
Avancé hasta el final de la rampa y salté propulsándome con el pak del arma, hasta bajar al fondo de un hueco. Al llegar abajo del todo me encontré con más chots, pero llegué a una puerta que abrí, tras la cual estaban varios polis, así que me acerqué, me retiré y dejé que se produjese el lío. Tras el tiroteo –ganaron los policías–, me fui hacia ellos y, cuando mataron el cuerpo del chot, poseí el cuerpo de un policía.
El enfrentamiento tuvo lugar en un cruce de rampas del que tomé el camino de la derecha. Avancé por la rampa con unos polis a los que o bien eliminé o bien poseí; así, llegué a un lugar en el que la rampa estaba rota. Fui volando hasta la plataforma del martillo del medio, desde allí a la del siguiente martillo y luego hasta la siguiente rampa. La recorrí y esquivé un tramo, el cual se desprendió a mis pies.
Avancé hasta el final y llegué a una puerta con rayos láser, donde había un policía muerto obstruyendo la trayectoria del haz del láser de abajo, así que me agaché y entré en la sala. Dentro había dos chots "comiéndose" a dos polis, así que poseí a uno y eliminé al otro. Restituí la energía de las afueras, momento en el que recibí otro mensaje telepático.
Después, desactivé el láser, crucé la rampa y abrí otra puerta. Giré a la derecha y atravesé el cruce de rampas del inicio. Abrí una puerta que estaba bajo el hueco de la escalera y obtuve un nuevo mensaje telepático.

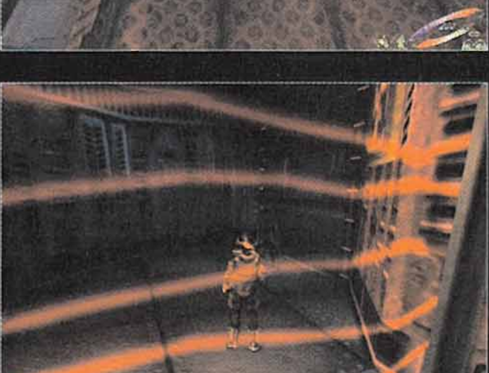


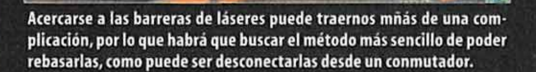
Los Trucos

addedfirepower: Compañero de ataque.
averagejack: Dweller 2 masculino.
averagejoe: Dweller 1 masculino.
averagejohn: Dweller 3 masculino.
bestfriend: Camarero.
boomstick: Pistola de bombeo.
braindead: Inteligencia Artificial desactivada.
bringmeadrink: Camarera.
bustamove: Bailarín 1
cantseemyface: Welder
charwireoff: Personaje con texturas y polígonos.
charwireon: Personaje sin texturas ni polígonos.
chotling: Chot enano.
coolfx: Máser.
cutarug: Bailarín 2.
egghead: Científico.
einstein: Inteligencia Artificial On.
femfatale: Subgirl 1.
fleshnblood: Desactiva modo Dios.
freezecam: Cámaras congeladas.
fungirl: Chica alegre.
gamespot: Munición del arma.
glowstick: Trabajador nuclear.
guncmndr: Comandante.
hcop: Policía pesado.
heydoc: Médico.
icanseeu: Inteligencia Artificial de la visión On.
icantsee: Inteligencia Artificial de la visión Off.
idontdance: Chot 3.
Janeplain: Dweller 1 femenino.
Jillplain: Dweller 2 femenino.
Keepmecompany: Compañía.
Lcop: Policía ligero.
Letmein: Granada saltarina.
Lightmeup: Lanzallamas.
Mansdream: Prostituta 2.
Mcop: Policía medio.
Mixalot: DJ.
Mynightmare: Behemoth armado.
Nastyone: Subgirl 2.
Nohygiene: Chot 2.
Offpolycount: Contador Off.
Onpolycount: Contador On.
Rapidfire: Ametralladora.
Rcop: Policía rebelde
Scumbucket: Chot 4.
Slicendice: Maimer.
Smellyguy: Chot 1.
Smellysteroids: Chot Behemoth.
Softwarebuys: Granadas.
Specialguy: Hung.
Stickaround: Harpoon Gun.
Thawcam: Descongelar cámaras.
Toohardforme: Finalizar juego.
Ucantkillme: Activa modo Dios (sólo para Bob, no para los poseídos).
Varmint: Rata.
Voodooextreme: Bazuca.
Weldme: Antorcha.
Workinman: obrero.
Workit: prostituta 1.
Worldwireoff: Decorados con texturas y polígonos.
Worldwireon: Decorados sin texturas ni polígonos.





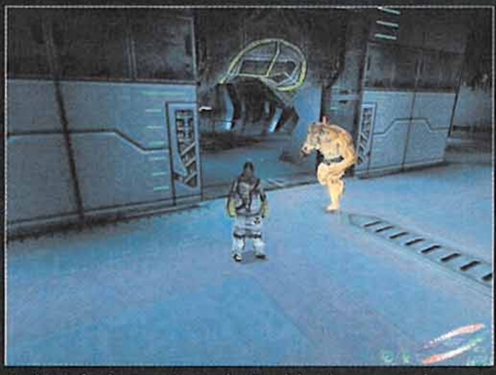



Acercarse a las barreras de láseres puede traernos mñás de una complicación, por lo que habrá que buscar el método más sencillo de poder rebasarlas, como puede ser desconectarlas desde un conmutador.



Los efectos de luces son realmente fantásticos en este juego de Shiny, lo que potencia enormemente la ambientación, produciendo un efecto de inmersión total.





Ha determinados seres dentro de «Messiah» a los que es mejor ver de lejos o dentro de ellos mismos.

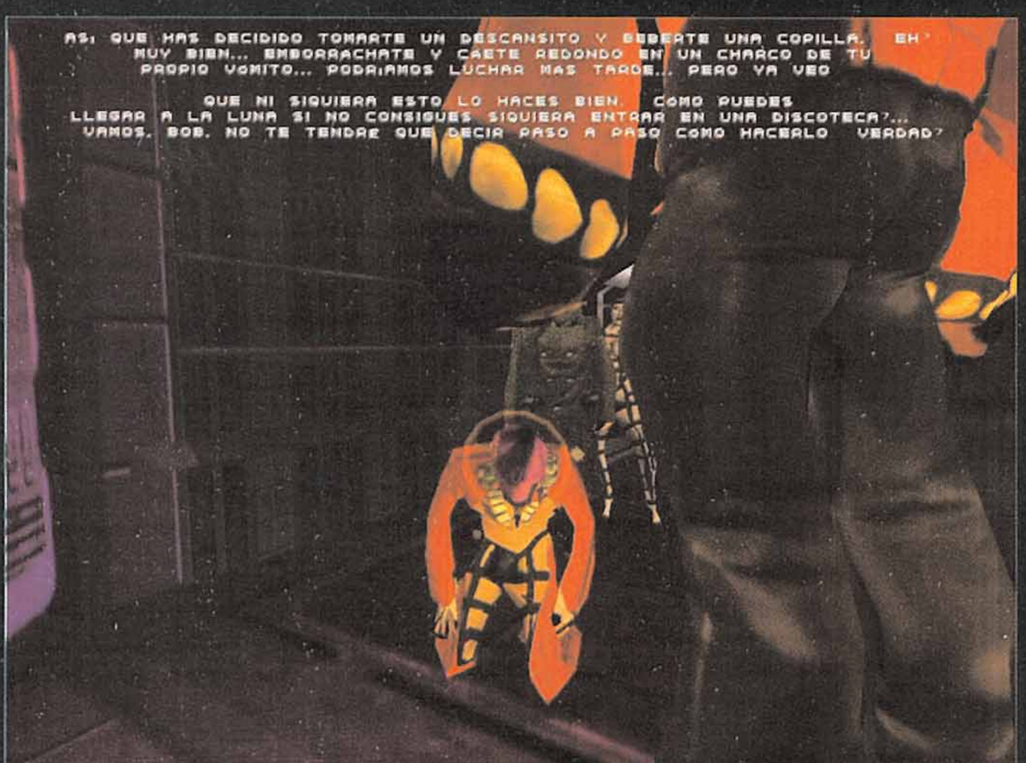


La posesión de un Behemoth es muy recomendable hacerlo desde su espalda, ya que de otra manera nos aplastarán como cucarachas.



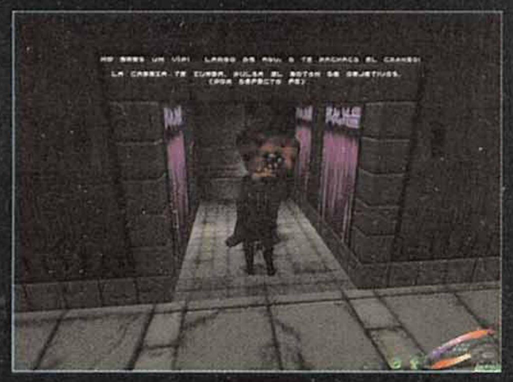






A lo largo de toda nuestra aventura en la piel de Bob, iremos recibiendo una serie de mensajes tipo telepáticos que no sabremos de quién procede hasta bien avanzada la misma. Muchos de los mismos nos darán pistas, y otros nos podrán confundir, pero siempre será mejor leerlos y escucharlos atentamente por si las moscas.







Para poder acceder a esta zona tendremos que buscarnos otra excusa o bien poseer a uno de esos seres.



Desde luego, no se puede decir que no hay gente para todos los gustos en la aventura de Bob.

Acto seguido, bajé unas escaleras y llegué justo a tiempo de ver una escena algo dantesca; un Behemoth despachurraba a un policía mientras un grupo de pequeñajos le jaleaban. Esperé a que eliminase al policía y, desde la puerta, con un disparo en modo francotirador, llamé la atención del Behemoth, pero no de los chiquitines; corrí y en el pasillo giré a la izquierda, pero no había salida. Llegó el Behemoth, mató al chot y poseí, lógicamente, al Behemoth. Volví a la sala de los chiquitines, y empezaron a seguirme como si fuera su líder. Ascendí las escaleras, abrí una puerta y me encontré un nuevo rifi rafe entre policías y chots, así que giré a la izquierda en la calle y liquidé a los polis con un golpe que hundía la cabeza de estos en su caja torácica.

Abrí la puerta y crucé una nueva calle; giré a la derecha y al final de la misma había un policía medio con un bazuca que se cargó al Behemoth, así que poseí a éste e intenté abrir la puerta, pero por el hueco que dejaba esta sólo cabría como angelito. Por tanto, eliminé al policía y crucé la puerta.

De nuevo, otro lío entre polis y chots, así que crucé corriendo la calle a refugiarme a unas cajas que tenía enfrente; crucé de nuevo corriendo y abrí la puerta de un garaje de tanques, donde me escondí tras unas cajas.

Cuando la puerta se cerró, poseí al policía medio que allí había. Salí fuera y me cargué a los chots. Luego, me fui al fondo de la calle, entré en el garaje de la derecha, subí las escaleras del fondo y llegué al final del pasillo, donde había un policía medio y una barrera láser.

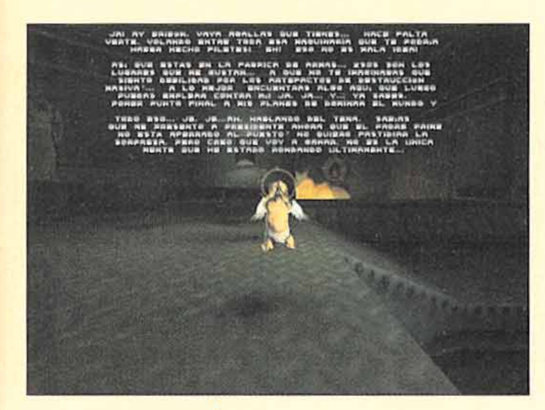
Maté al policía medio, cogí la ametralladora y disparé a un robot que estaba al otro lado de la barrera láser, que explotó y destrozó el mecanismo de la barrera láser. Crucé el pasillo y giré a la derecha, y otro mensaje telepático.

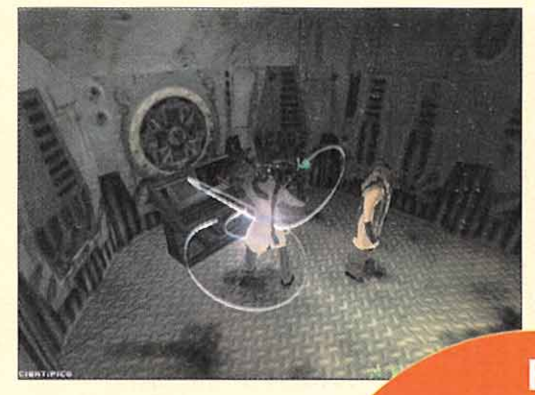
Después, entré en un ascensor que llevaba al laboratorio. Cuando el ascensor se paró, no me dejó abrir totalmente la puerta. Liquidé al policía con algunas granadas y crucé la puerta del ascensor. Abrí la puerta del laboratorio y poseí a un científico. Luego, salí del mismo, llegué a la zona de control, y en un panel de control inicié la creación de un Behemoth.

Salí corriendo a abrirle la puerta, pero primero desposeí al científico y luego abrí la puerta; salí corriendo y el Behemoth detrás de mí. Llegué a una zona del pasillo con dos científicos y, gracias a Dios, el Behemoth se entretuvo con ellos, mientras yo subía a un armario y desde allí entré en el Behemoth por su cuello. Recibí un nuevo mensaje telepático.

Me dirigí con el Behemoth al otro ascensor y, con el peso del cuerpo, el ascensor se activó y entré en él. Llegué a una instancia en la que estaba el Padre Prime; me atacó, pero esquivé su ataque y con el Behemoth puse fin a su vida, para poco después matar al Behemoth.

Luego descubrí por fin quién era el pesado telepático, el mismísimo Satán, el cual me indicó que le había ayudado a quitar de en medio al Padre Prime, su último obstáculo para dominar el mundo. Tras esta revelación, me puse en contacto con Papa, quien me dijo que lo dejara y que regresara, que aquella gente no merecía la pena. Pero opté por no hacerle caso e ir a por Satán.





EL ALMACÉN

Subí por un ascensor y recibí otro mensaje telepático de Satán. Abrí la puerta y entré en un hangar de tanques. Pasé por debajo de un tanque en el que había un trabajador reparándolo, y me oculté tras el que tenía enfrente; esperé a que pasase un policía para poseerle mientras estaba despistado. Abrí la puerta del fondo, entré en un nuevo garaje de tanques y me fui al final donde había una pequeña sala de control, activando los dos paneles que allí había: uno abría una puerta a mi izquierda y el otro ponía en funcionamiento el ascensor de carga. Luego recibí un nuevo mensaje de Satán.

Salí de la sala y giré a la izquierda para llegar a abrir una nueva puerta, por donde entré en otra sala en la que se encontraban policías y trabajadores; giré a la derecha y abrí la puerta del ascensor custodiado por dos policías.

Subí en ascensor y entré en la sala de control de ascensores. Allí había un policía al que liquidé (en modo francotirador es más fácil) y activé el panel de control. Saltó entonces una alarma y por el ascensor subieron los dos policías que estaban a la puerta del mismo, así que acabé con ellos y salí por la puerta al exterior, donde había un trabajador. Puesto que como policía no podía volver a entrar, tiré el cuerpo que estaba poseyendo al vacío y poseí al trabajador, y así pude abrir el mecanismo de la puerta y entrar. Bajé en el ascensor y me fui al otro ascensor que había en la estancia y pulsé el botón para bajar. Salí del ascensor y recorrí la sala hasta el otro extremo, hasta llegar a un nuevo ascensor, así que bajé de nuevo y entré en una sala en la que había dos operarios nucleares. Poseí a uno de ellos y ascendí por los anteriormente citados ascensores hasta el nivel 3 de almacenamiento. Allí observé un panel de control que activaba un dispositivo radioactivo: un robot de radiación.

Bajé al 2º nivel y vi que el robot se hallaba al lado de otro panel, esta vez custodiado por un policía medio, así que lo poseí en un descuido del policía pesado que estaba también en aquella sala, y acabé con el mismo.

Bajé luego hasta el sótano, donde me estaban esperando tres policías con los que tuve más que palabras. Una vez solo en la habitación, es decir, poseyendo al último de los policías vivos, bajé al siguiente sótano, suicidé al policía que poseía en ese momento con un par de granadas y entré en el operario nuclear. Subí al nivel 2 y activé el panel de control, mandando de nuevo al robot para abajo. Bajé al sótano más bajo y activé la consola que controlaba el nivel de energía radioactiva, provocando sin querer un pequeño accidente.

EL ANEXO

El accidente había producido un escape radioactivo, así que subí al sótano, donde había un ascensor que hacia subir un contenedor, apreté el botón y salté encima de él. Desde allí, de caja en caja, llegué hasta una caja que guardaba en su interior el arma arpón.

Subí al garaje de tanques, atravesé la puerta que tenía de frente y, nada más entrar, los policías que allí se encontraban me obligaron a dejar el arma en el suelo, siguiendo como era evidente la "amable" advertencia de los policías.

En un despiste de uno de ellos poseí al otro, recogí el arpón y abrí la puerta que tenía enfrente (marcada con la letra A). Nada más abrirla apareció un chot, aunque dejé que mi compañero se encargara de él. Salí fuera y recibí otro mensajito de Satán.

Giré a la derecha, subí unos escalones y presencié un nuevo enfrentamiento entre chots y polis; ganaron los policías, así que dejé escapar a los chots y avancé, cargándome al poli que estaba arriba con el bazuca. Luego, avancé y liquidé a otro policía que estaba al final de las escaleras. Llegué a una puerta, la abrí y maté a los dos policías que estaban allí dentro.

Acto seguido, desactivé la barrera láser y bajé al escondrijo de los chots y liquidé alguno; subí de allí y me dirigí al garaje de tanques. Maté al policía y suicidé al que yo llevaba. Poseí a un trabajador o al operario nuclear, y fui a poner en marcha la alimentación donde el escondrijo de los chots. Fue insuficiente, pero se abrió una puerta.

Subí al lugar donde había desactivado la barrera láser, abrí la otra puerta, salí y avancé por la rampa adyacente. Esquivé los fogonazos de fuego, avancé, giré a la izquierda y abrí una puerta que allí había, para acceder a una zona con más fogones.

Seguí adelante y descendí a una zona donde había un chot tras una caja, y no dudé en meterme en él; justo enfrente tenía dos policías, así que acabé con ellos disparando a las cajas explosivas que tenían al lado.

El pequeño protagonista de esta aventura, Bob, tendrá que sufrir más de mil y un martirios para poder evitar que el mal triunfe sobre el bien

Una vez liquidados, me tiré al vacío, matando con ello al chot.

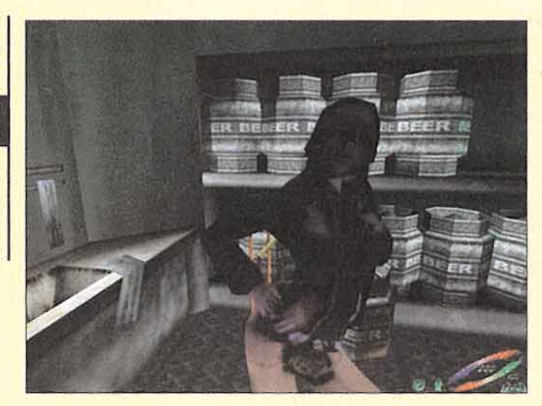
Progresé hasta el final del pasillo, donde poseí al trabajador que estaba junto al panel de control, que por supuesto pulsé. La turbina se preparó y se abrió una puerta durante unos segundos. Subí a la plataforma elevada que allí había (desposeyendo al trabajador), y desde allí pasé a la siguiente plataforma. Después, planeé y me colé justo antes de que la puerta se cerrara. Avancé y salí donde el escondite chot del principio. Salí fuera y giré a la derecha, donde poseí a un policía si es que había alguno, y si no entré en el garaje de tanques para poseer a otro. Salí de nuevo a la calle y bajé hasta el otro extremo de la calle, donde había una puerta que no dudé en abrir.

Entré con el arma bajada y en esta sala había un Behemoth blindado tras una barrera de plasma. Abrí la puerta con el dibujo de un trabajador pintado en ella, avancé por el pasillo y al final del mismo llegué a una zona en la que había un panel de control, el cual pulsé. Se abrió una puerta y salté desde allí a unas tuberías que estaban enfrente, y desde allí a una plataforma con cajas que ascendía. En plena ascensión, y antes de morir aplastado por el techo, salté a una cinta transportadora cuando me fue permitido. Ya en la cinta, me subí a la caja que por ella corría y justo antes de llegar a la barrera láser salté por encima de ella, y un poco más adelante volví a repetir la misma operación, saltando una barrera láser, después de la cual ascendía a una plataforma, para llegar y pulsar el interruptor y descender. Luego, llegué a un pasillo que atravesé y en cuyo final había un panel de control que no dudé en pulsar, consiguiendo con ello un par de "pollos a la parrilla" (es decir, chamuscar dos policías que había enfrente). Abrí una puerta que había a mi derecha y ascendí en una plataforma. Cuando finalizó el ascenso, quedé justo al lado de otra plataforma, a la que accedí saltando; una vez allí, pulsé el interruptor y la plataforma me llevó al interior de la fábrica de armas. Y un mensajito de nuevo de Satán.

LA FÁBRICA DE ARMAS

Poseí al científico que tenía al lado, vi la noticia en la TV sobre un nuevo y misterioso candidato a presidente, y me dirigí al panel de control que había pasando la rampa a la izquierda, lo pulsé y abrí las puertas. Abrí justo la que tenía al lado, giré a la izquierda, bajé unas escaleras y subí otras, y fui hasta una nueva puerta que tenía cerca un dispensador; abrí la puerta y entré en una sala que tenía una torreta. Accioné el mecanismo y la torreta se puso a disparar como una auténtica loca.

Salté al vacío, desposeí al científico y bajé planeando a la rampa inferior, donde poseí el cuerpo de un científico para poder pulsar un panel de control que restituía la energía de los ascensores. Abrí la puerta y salí a una zona en la que había dos paneles de



control más. Subí las escalones y pulsé el mecanismo para fabricar un maser; bajé luego los escalones y pulsé el otro panel de control que puso en marcha un mecanismo para darme el arma. Recogí el maser y subí en el ascensor que tenía al lado. Salí a un pasillo en el que había dos policías, entré en el otro ascensor y bajé al sótano. Allí encontré otro policía, al lado de los ascensores. Subí unos escalones y, cuando iba a cruzar el puente, un científico al otro lado lo cerró y bajó una barrera láser, así que dejé el maser al lado del ascensor, me fui al borde del precipicio y salté a la puerta que había a la derecha. El científico se había roto las rodillas justo delante de la puerta, por lo que salí de él y abrí la puerta.

Entré en una zona de plataformas en movimiento pegadas a unas ruedas. Al final de esta zona llegué a una puerta que abrí. Allí estaba el científico que había cerrado el puente, entré en él y abrí de nuevo el puente. Lo recorrí y recogí el maser, volviendo a cruzar el puente, hasta llegar a un lugar donde recargar el maser, así que lo dejé en el suelo, en el círculo, y apreté el botón de al lado. El maser ya estaba activado.

Crucé el puente, dejé el maser en el suelo al lado del ascensor, poseí al policía que allí estaba, recogí el maser y entré en el ascensor. Subí a la 3ª planta, salí del ascensor, bajé las escaleras y atravesé la puerta con el letrero de EXIT. Atravesé varias puertas y recibí un nuevo mensaje de Satán.

Luego, llegué hasta una puerta que al lado tenía dos policías que habían liquidado a un chot. Abrí una doble puerta, tras la cual había un Behemoth blindado que liquidé con el maser, y después disparé con el maser a la barrera de plasma.

Crucé el patio y abrí otra puerta tras la cual había otro Behemoth, que también maté. Me escondí tras el tanque, y desde allí fui eliminando a otros tres Behemoths más. Cuando terminé, avancé por la calle hasta una puerta que abrí, tras la cual oí el mensajito al canto de Satán.

Tiré el cuerpo del policía al vacío y me preparé para una nueva zona de plataformas y ruedas. Tras acabar las plataformas, llegué a una compuerta que abrí, lo que hizo que se cerrara la esclusa del aire; abrí la otra puerta, pero sólo se abrió hasta la mitad, aunque lo suficiente para poder pasar; giré a la izquierda y abrí una nueva puerta, subí unas escaleras y poseí a un trabajador.

Activé el campo electromagnético, pulsé los otros dos paneles y, claro, después de tanto toqueteo rompí algunos sistemas. Salí por la puerta, atravesé la puerta entreabierta, abrí la otra esclusa y salté a una plataforma que caía con trozos de desecho. Durante el descenso salté a una abertura por la que entré. Seguí el sentido de la rueda, la sección del otro lado descendió, pasé a una plataforma que transportaba contenedores, salté a ella y, cuando llegó al final de su recorrido, salté con el trabajador hacia una cornisa estática. Desde allí, salté hacia delante, desposeí al trabajador en el aire y fui planeando hasta una abertura en la pared de enfrente, que estaba debajo de otra con una barrera láser. Una vez allí, llegué a otra zona de plataformas y tornos, y que una vez superada terminaba en una zona elevada en la que había un operario nuclear al que poseer. Subí en un ascensor a una zona en la que se encontraba un camión. En el lateral izquierdo del mismo había una comandante a la que poseí, y así no fui visto.

Me dirigí a la parte de atrás del camión, a la zona del panel de control, lo activé y cerré el portón del camión. Fui a la cabeza del camión y me dispuse a dar un viajecito.

SEX CITY

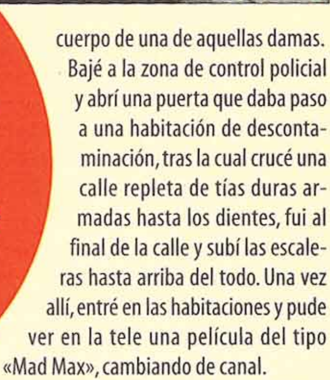
Después, recibí un nuevo mensaje. Entré en el cuerpo de un morador y avancé por la calle. Unos policías daban cuenta de una chica dura, pero después de la trifulca que tuve con ellos me deshice del cuerpo y salté a una cornisa enfrente.

La recorrí y salté varias barreras de rayos láser que me encontré, hasta llegar a un punto en el que había unos rodillos giratorios que me impedían pasar. Me agarré a la cornisa y agarrado a ella fui de lado hasta que los pasé por el hueco que dejaban entre ellos y la cornisa.

Después de la cornisa, llegué planeando a la calle, entré en el cuerpo de un policía medio y liquidé a otros dos policías. Avancé por la calle con el arma bajada y subí unas escaleras, para llegar a una calle con escaparates como los de barrio rojo de Amsterdam.

Me fui a las escaleras y desde allí me cargué a los dos policías que tenía más próximos. Después, con el arma bajada, me fui hasta el final de la calle a la línea de policías que había al otro extremo de la calle, y les regalé unas granadas. Se formó el gran lío padre, pero pude sobrevivir metiéndome en el cuerpo del único superviviente. Volví a la zona de escaleras y subí hasta arriba, donde encontré unas habitaciones muy curiosas, salí de ellas y sigilosamente me cargué al policía medio que allí había. Liquidé el cuerpo del policía que poseía y me introduje en el cuerpo de una de aquellas damas.

Arreglar ciertas máquinas, encender interruptores, manejar material radioactivo, bailar..., son algunas de las facetas que deberá desarrollar Bob



Bajé a la zona de control policial y abrí una puerta que daba paso a una habitación de descontaminación, tras la cual crucé una calle repleta de tías duras armadas hasta los dientes, fui al final de la calle y subí las escaleras hasta arriba del todo. Una vez allí, entré en las habitaciones y pude ver en la tele una película del tipo «Mad Max», cambiando de canal.

Salí fuera y volví a las escaleras que había subido, pero esta vez las bajé del todo y abrí una puerta de una esclusa de aire para pasar al interior. Por allí llegué a una zona que tenía un pistón, subí de nuevo en el montacargas hasta el nivel superior y, una vez allí, salté al pistón; cuando éste estaba en su punto más álgido, salté al nivel superior. Allí había dos tías duras, una de ellas detrás de una verja.

Poseí a la que estaba fuera y liquidé a la otra. Después, me metí dentro otra vez de una asquerosa rata y recorrí una tubería para salir al otro lado de la verja. Activé el botón y la verja se retiró, momento en el que aproveché para volver a poseer a Layva (la prostituta), saliendo por la puerta que allí había, con lo que accedí a la habitación de Pimp Daddy, al cual poseí.

Recogí el pase VIP, que se encontraba en la caja fuerte al lado del cuadro, fui al centro de la habitación y me dispuse a utilizar el ascensor privado de Pimp Daddy. Después del viajecito, abrí una puerta y salí al lado de la entrada del Club Kid; en la puerta había un "maromo", pero pasé de él y utilicé el pase VIP y su clave en la consola que había a la izquierda de la puerta.

En el interior aparecí en un puente que acababa en otra puerta con maromo, así que me acerqué a él y me comentó que no me dejaba pasar porque, según parecía, había montando una buena la noche anterior. Otro mensaje de Satán.

CLUB KID

Salí de Pimp Daddy y me colé por el hueco donde estaba rota la verja, y fui planeando hasta aterrizar dentro de un trabajador con objeto de oprimir un control que restituía la energía de un panel de control. Desposeí al trabajador, planeé a una plataforma y desde allí fui hasta el panel de control, el que abría una puerta eléctrica que se cerraba enseguida; sin pensarlo dos veces, planeé y la atravesé.

Llegué a una zona de plataformas por las que debía ascender a las cornisas superiores, hasta que llegué a una rampa en la que había un policía medio, al que poseí. Desde allí salté sobre la cabina de control acristalada del ventilador de refrigeración; rompí el cristal de un tiro y entré, momento en el que apareció un policía al que maté, y después de sobrecalentar el ventilador pulsando dos veces el panel, eliminé el cuerpo del policía y subí por una rampa, atravesando una tubería a gatas.

Desde allí fui planeando y aprovechando las corrientes de los ventiladores, hasta llegar al final y posarme sobre una rampa. Vi un ascensor acristalado y a su izquierda una abertura en la



pared. Salté y planeé sobre el techo de cristal del ascensor, para después esperar para poder planear hasta la abertura de las rejas de la pared. Al llegar, avancé por un pasillo y pude observar cómo a raíz de un fallo de un obrero ante la sorpresa de verme, las compuertas empezaron a accionarse violentamente. Llegué al final del corredor y accioné un panel, lo que hizo saltar la alarma de seguridad que hizo retirarse una trampilla por la que cayó el trabajador rompiéndole las rodillas; además, se puso en marcha un mecanismo que actuaba como prensa, ya que acercaba las paredes para aplastarlo todo. Por suerte, me introduje en el cuerpo del trabajador y, a gatas y justo a tiempo, accioné el mecanismo de parada. Después, las paredes volvieron a su sitio. Salí del trabajador y llamé al ascensor. El mismo traía consigo a un morador, al cual poseí; subí a la 3ª planta y entré en una sala de detección de armas, desde donde pude entrar por fin en el club, a la vez que recibía otro mensaje de Satán.

Entré en el Club y giré a la derecha, donde se abrió una puerta para entrar, así que lo hice y me fui a la barra; allí había una puerta que daba a una especie de despensa y dentro encontré a una camarera, a la que poseí. Salí de la despensa y me fui a la otra barra; en su extremo había otra puerta que abrí. Subí por las escaleras, y nada más salir giré a la derecha y atravesé otra puerta. Poseí el cuerpo de una bailarina que había encima de una mesa, y atravesé una puerta que tenía un dibujo de un DJ. Subí unas escaleras, que terminaron en otra puerta, tras la cual me esperaba un concurso de baile; el premio era entrar en el salón VIP del Club.

El concurso consistía en seguir las indicaciones del suelo, sólo que el ritmo iba "in crescendo". Tras completar el concurso accedí a la Sala VIP, a través de un ascensor. Salí del mismo y giré a la derecha, atravesé una sala con una domina bailona y entré en otra en la que había un policía ligero y un comandante. Poseí al policía y dejé que la comandante me diera una buena paliza, hasta que consiguió matar al policía, tras lo cual poseí a la comandante. Abrí la puerta del ascensor y accedí a la zona militar.

ZONA MILITAR

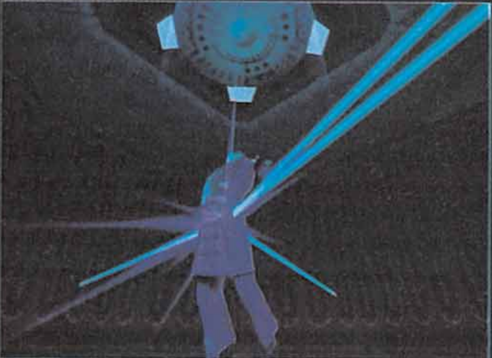
Nada más salir del ascensor observé el majestuoso vuelo de un halcón, tras el cual recibí un nuevo mensaje de Satán.

Salí del ascensor y, cuando estaba a la mitad del puente, me tiré para abajo. La comandante se había roto las rodillas, así que esperé a que pasara cerca de mi uno de los dos policías medios que había para poseerlo, mientras el otro no me miraba, atravesé una zona de doble puerta y salí a una calle, al lado de una torreta que manejaba un cañón. Llamé al comandante (pulsando el control que había al lado) y me coloqué de espaldas tapando la entrada; cuando el comandante bajó, salí del policía, poseí al comandante y disparé al poli; bajé el arma y subí a la torreta, activando el cañón y apuntando al otro cañón para destrozarlo. Después, me dediqué a cargarme a todo lo que había por allí, incluido el comandante que había en la torreta del otro lado. Bajé, atravesé la calle y abrí una doble puerta; tiré el cuerpo del comandante y me introduje en el de una repugnante rata con el fin de recorrer las tuberías (giré a la izquierda, luego tiré para arriba y salí a través de un agujero en una reja).





Determinadas circunstancias harán que tengamos que salir "por patas" del cuerpo que poseamos por necesidades de permanecer vivos en medio de una batalla.

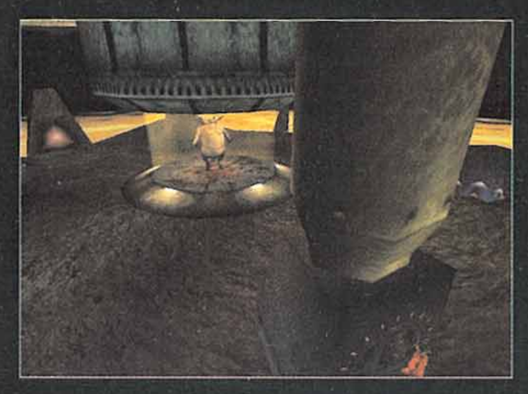


El final está cerca, ya sea para el mismo demonio o para nosotros, pero lo cierto es que lo que se avecina, casi seguro, no es nada fácil, a juzgar por nuestros propios instintos.

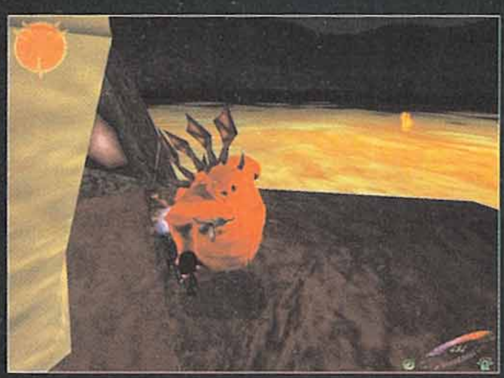


Efectivamente, tal y como habíamos pronosticado, esto tiene una pinta malísima, así que lo mejor será mandar a este científico a las fauces de la lava que arde en el suelo y seguir nuestro destino para enfrentarnos a Satán.









Primero de todo, deberemos poseer a cualquiera de los seres que por allí hay para poder desactivar, uno a uno, todos los interruptores para hacer que Satán se quede sin sangre.

Luego, nos seguirá por todos los confines de la mini-isla para terminar con nuestra vida; por ello, tendremos que huir a toda costa de su alcance, ayudándonos para ello con los transportadores.



Cuando parecía que estaba todo acabado, a Bob se le ocurre la feliz idea de ir poseyendo a las diferentes criatura que por allí deambulan para, acto seguido, desposeerles, lo que provocará un efecto negativo en la salud del terrible demonio.







Nada más salir, el halcón me dio un pequeño viajecito, dejándome en un área de Behemoths blindados. Me fui todavía metido en la rata hasta el policía medio, al cual poseí, bajé y liquidé al policía ligero y suicidé con un par de granadas al policía medio.

Poseí al científico, subí arriba y liberé al Behemoth nº 3, el cual se quedó atorado junto al ascensor; desposeí al científico y, planeando, me introduje en el Behemoth por su cuello. Me fui hacia la puerta y me coloqué encima de la trampilla; accionada por el peso, abrí la puerta, recorrí la calle de la doble puerta, abrí la segunda puerta y, sin avanzar, apunté en modo francotirador al policía del medio, que portaba el láser; los otros dos vinieron a por mí, pero fue fácil cargármelos.

Avancé sigilosamente apuntando a la derecha, donde se encontraba otro poli con otro maser. Lo maté y la nave despegó. Ahora me quedaban otros dos policías con maser a la izquierda. Me puse de lado tras la pared, disparé y me escondí, sin dar tiempo a que me disparasen. Tras liquidar a los dos, avancé hasta otra parte con un mecanismo que se abrió por el peso del Behemoth.

Abrí la puerta y puse el modo francotirador; apunté a un nuevo policía con maser y me lo cargué. Después, disparé al otro Behemoth. El combate fue desigual, ya que él disparo primero, mato mi Behemoth, pero no importó, pues fui a por otro y esta vez sí que lo liquidé.

Avancé hasta la puerta, la abrí, y me coloqué de espaldas al científico para desposeer al Behemoth y entrar en el científico. Activé el transportador y ¡zas! Ya estaba en la base lunar.

LA BASE LUNAR

Un nuevo mensaje de Satán al canto. Me encontraba en la Base Lunar. Leí los diarios de los científicos en los paneles de control (eran tres), los cuales me pusieron al día de lo sucedido. Tras esto, se abrió la puerta que daba acceso a la sala acristalada, cuyo interior tenía otro panel con indicaciones de un científico sobre una posibilidad de eliminar a Satán.

Lo leí, salí de allí y me fui a leer un signo pintado en la pared con sangre. La frase era apocalíptica, pero después de leerla se abrió una puerta que daba acceso a un teletransportador, el cual me llevó a un cráter en el cual en el medio se encontraba Satán.

Estaba en una plataforma, salté y desposeí al científico en el aire para poder ir planeando hasta la siguiente plataforma, y de allí a la isleta donde estaba Satán.

Después de una serie de amenazas de Satán, corrí a poseer a un trabajador, con el que desactivé las cuatro columnas que suministraban sangre a Satán. Esto le irritó bastante y le hizo salir en busca mía.

Era mi oportunidad, fui poseyendo a distintas personas para dirigir el haz que producía la deposición de éstas hacia Satán e ir así quitándole energía poco a poco. Utilicé los agujeros teletransportadores en los momentos en que necesitaba alejarme lo más rápido posible de Satán. Seguí así hasta que por ¡por fin! Lo eliminé. Y eso fue todo, ¿o no?

J.M.H.

SOLOS Y VIVOS

Earth Control. Informe 30017-781/B sobre los sucesos acontecidos en la base Vita, situada en el planeta Marte: Después de 10 meses sin recibir ningún tipo de señal, se decidió enviar un equipo de rescate. La misión, denominada Enigma, estaba compuesta por Martin Karne, militar de carrera, Kenzo Uji, experto en Inforred, y Diane Matlock, Microbióloga. Este informe ha sido confeccionado con los otros que los miembros supervivientes de la expedición redactaron a su regreso para los sumarios respectivos de los distintos procesos judiciales que se han abierto debido a los gravísimos sucesos acontecidos en la base Vita.

MARTIAN GOTHIC
Unification

Nada más aterrizar empezaron los problemas. Una tormenta y la ausencia de señalización en la pista obligaron a Kenzo a efectuar un aterrizaje forzoso, en el que se perdió todo el equipo y las armas. Los miembros de la expedición entraron por puertas distintas a la base, para obedecer el mandato recibido en uno de los últimos mensajes de la base: "permaneced solos, permaneced vivos". Lo primero era asegurar el contacto entre ellos, así que cogieron las radios de los trajes y establecieron una primera comunicación. Las puertas de Karne y Matlock estaban bloqueadas, así que el primero en penetrar en la solitaria y silenciosa base fue Kenzo, que enseguida encontró al primer muerto en avanzado estado de descomposición. Buscando entre las ropas del segundo cadáver, Fellini, el director de la base, Kenzo encontró una grabadora y la llave (naranja) de su dormitorio situado muy cerca de allí. En el dormitorio, cogió algo de munición del cadáver en la cama y pudo acceder al ordenador, cerrado con una contraseña de voz, usando la grabadora, en la que Fellini pronuncia su nombre. Los informes de Judith Harroway, que Kenzo pudo consultar en el ordenador de Fellini, eran contradictorios y poco claros, pero hablaban de algo que había salido de una "caja" y de la ausencia total de esperanza para los habitantes de la base.

Kenzo abrió la puerta del compartimento estanco de Karne desde el ordenador y abandonó la habitación precipitadamente, porque el cadáver de la chica se levantó y trato de atacarle. En la exploración subsiguiente por State Street, Kenzo pudo recoger la llave de la enfermería y una nota, situada en el tubo aspirador, en la entrada de las duchas. También comprobó definitivamente lo que ya sospechaba: se habían activado los paneles de alarma biológica y la base estaba dividida en zonas totalmente aisladas entre sí. Para levantar los paneles iba a ser necesario el acceso al ordenador central: MOOD.

ABRIR LOS TABIQUES DE AMENAZA BIÓLOGICA

Karne, mientras tanto, había salido al corredor llamado Inocashira Douri y avanzó en busca de algún superviviente. Su reloj perdió la hora y marcó una hora imposible (4864). Resultaba evidente que el ordenador central de la base le estaba

1.- El primero en entrar en la base Vita será Kenzo.

2.- El primer muerto. Algo muy terrible ha pasado aquí.

3.- Parece muy desordenado todo, como si se hubiera dado una situación muy violenta.

4.- El primer no-muerto. "Llámame tecno-hippie-zen si quieres", les dice Kenzo a sus compañeros por la radio "pero hay un zombie flotando frente a mí".

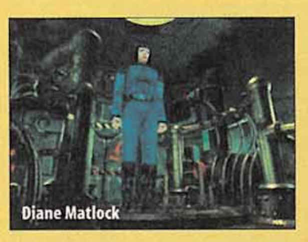
PERSONAJES


Martin Karne

Martin Karne: Es el jefe de la expedición. De 31 años de edad, norteamericano, exmilitar, jefe de operaciones especiales de seguridad. Disciplinado, sarcástico, bueno con las manos. Todas las cosas que tengan que ver con cerraduras, armas, explosivos o herramientas, son cosa suya. Es el único que se ofreció voluntario para la expedición y, como era de esperar, tenía un buen motivo para hacerlo.


Kenzo Uji

Kenzo Uji: Experto en Inforred (una especie de Internet del futuro) y sistemas y lenguajes informáticos en general. Japonés, de 25 años. Resulta un personaje un tanto distante y frío, pero nunca perderá los papeles. Su inteligencia y sus habilidades le serán de gran ayuda, especialmente en todo lo relativo con MOOD, el ordenador central de la base.


Diane Matlock

Diane Matlock: Microbióloga, inglesa, 26 años. No por casualidad entra a la base cerca de la zona de los laboratorios. Todo lo que tenga que ver con ellos, será cosa suya. Inteligente, equilibrada, valiente..., y aristócrata, aunque odia todas las referencias a sus títulos y su familia. A pesar de que usa el microscopio mejor que la pistola, no debe despreciar su capacidad de lucha cuando la situación lo requiere, ni su puntería.

Nada más aterrizar empezaron los problemas. Una tormenta y la ausencia de señalización en la pista obligaron a Kenzo a efectuar un aterrizaje forzoso, en el que se perdió todo el equipo y las armas

enviando una clave para abrir la escotilla de Park Lane. Allí pudo recoger una llave verde, que envió a Kenzo a través de los tubos aspiradores para que pudiera abrir la puerta de las duchas. En las duchas, Kenzo obtuvo de un cadáver la llave morada, un vibrolimpiador y una nota con un código para abrir el arboretum (3376); del armario consiguió otra llave verde y una llave verde con el número 2.

Karne pudo acceder al estudio con la llave morada. En la computadora encontró más informes confusos sobre pesadillas y palabras extrañas. Uno de los miembros de la base, que yacía muerto en una silla, se levantó y le atacó. Karne pudo esquivar su embestida, y recogió hábilmente un libro que había quedado a sus pies: era un libro sobre mitología egipcia.

Luego, entró en el arboretum, una zona destinada a la experimentación con vegetales. En el cadáver del banco pudo recoger la llave verde del dormitorio 4, munición y el mando de control del "baby-bug". El cadáver reaccionó por sorpresa, pero al levantarse dejó a Karne una pistola de pequeño calibre que inmediatamente utilizó para derribar al muerto-viviente. Cuando intentó penetrar en la sala de reciclaje encontró un horrible monstruo que colgaba del techo y tuvo que volver sobre sus pasos. Otro de los muertos vivientes del arboretum le proporcionó una llave azul, munición y una grabadora con el password para abrir la puerta estanco de Matlock (2734). Con la tarjeta verde recibida, Karne pudo acceder a la sala de juegos. Allí encontró un biosensor, la llave del cajón cerrado del estudio (en el que había otra llave azul) y una nueva llave verde en el bolsillo de uno de los cadáveres.

Con la nueva llave, Kenzo pudo acceder al gimnasio en el que Dieta había decidido sucidarse ahorcándose.

Todos los documentos encontrados en la base seguían hablando de una confusa invasión, que había acabado con la vida de todo el personal de la misma, aunque algunos habían preferido suicidarse antes que caer en manos de los supuestos agresores.

En el gimnasio, Kenzo recogió una nueva tarjeta verde, un saltador desinflado, un clip –extraído de las notas de Dieta– y una cinta de transmisión, encontrada en el interior de una de las bicicletas de ejercicios.

Después, desde el ordenador del dormitorio de Fellici, Kenzo pudo liberar a Matlock usando la contraseña recogida en el arboretum.

Matlock había obtenido ya una pistola de pequeño calibre en una de las taquillas de su zona de salida. En uno de los contenedores de Times Square, recogió una sierra para metales. Enseguida encontró el cadáver del responsable del laboratorio de química, el doctor Andrevitch, un encendedor y una llave marrón. En la grabadora de Andrevitch, los miembros de la expedición oyeron por primera vez la palabra Akarak. Con la llave marrón, Marlock accedió al laboratorio y recogió una roca marciana, un frasco de laboratorio y otro biosensor.

Karne utilizó la sierra para romper la cadena de una de las casetas-almacén del arboretum. Allí pudo recoger un par de

1

3

Vamos a tener que encontrar una manera de abrir Descontaminación 3.

4

2

guantes y un spray herbicida. Dentro del spray había un cartucho vacío.

Matlock colocó el cartucho vacío –recibido a través del tubo aspirador– en el mezclador químico del laboratorio y usó el ordenador para fabricar un poco de ácido. Gracias a eso, Karne pudo hacer huir al asqueroso trimorfo de la antecámara de reciclaje y recoger así una máscara de oxígeno y un inflador de bicicletas.

Cuando Karne penetró en la cámara de reciclaje obtuvo un trapo grasiento. La voz del ordenador de la base le advirtió de que por problemas con los ventiladores el suministro de oxígeno se cortaría en algunos minutos. Karne usó entonces el ordenador para detener la hélice, y luego, con el vibrolimpiador, limpió los filtros obstruidos por la falta de atención. En las grabaciones de Judith Harroway, se recibe información sobre una "caja" alienígena encontrada en el subsuelo y sobre su próxima apertura. "Hemos superado todas las expectativas del proyecto", dice la doctora Harroway.

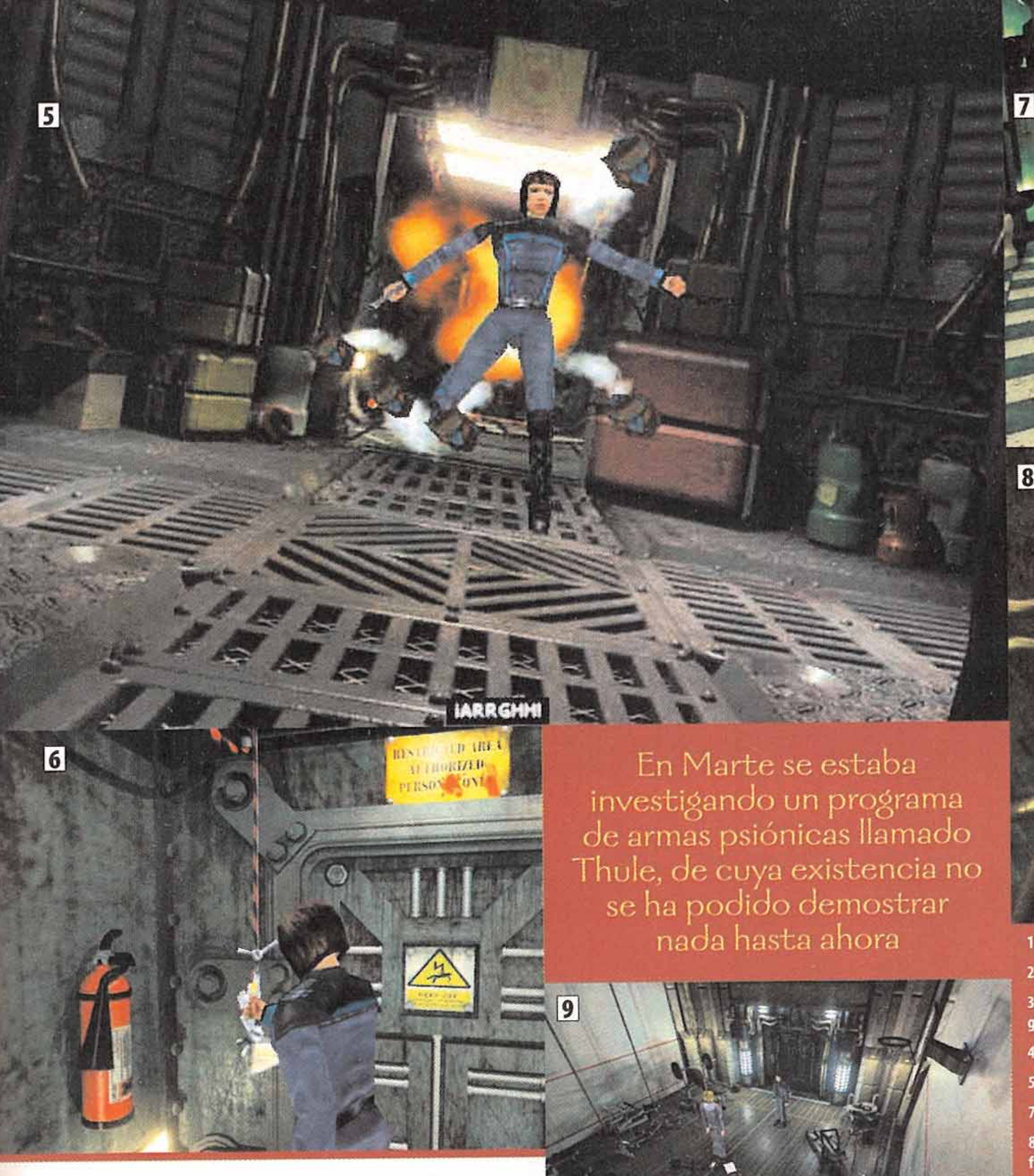
Al volver al jardín, Karne comprobó que algunos zombies, que hasta el momento habían permanecido pasivos, se levantaban y trataban de matarle. Las cosas se estaban poniendo complicadas y era necesario asegurarse la munición.

Matlock trataba mientras tanto de acceder al núcleo del generador para restablecer el suministro normal de energía en la base. Estaba sellada, así que tuvo que utilizar el frasco recogido en el laboratorio y el ordenador para fabricar nitroglicerina. Ató el trapo grasiento proporcionado por Karne a un cable suelto de la puerta sellada y luego el frasco de nitro



En «Martian Gothic Unification» no podremos grabar la partida desde el menú de pausa, ni usando ninguna combinación de teclas, ni con ningún otro de los sistemas habituales en este tipo de juegos.

Aquí tendremos que encontrar uno de los ordenadores de la base y grabar la partida desde allí, usando para ello una de las opciones de uno de los objetos del propio juego. Por si esto fuera poco, el número de veces que podemos utilizar cada terminal para grabar el juego es limitado; en algunos será dos, en otros tres, en otros ocho y en alguno, de difícil acceso, incluso diez. Otro elemento más que añade dificultad al juego.



En Marte se estaba investigando un programa de armas psiónicas llamado Thule, de cuya existencia no se ha podido demostrar nada hasta ahora

1.- El ventilador que asegura el oxígeno en la base se está parando.

2.- En cualquier sitio donde se trabaje, no puede faltar la máquina de agua.

3.- El primer terminal al que tendremos acceso. Quizá sea una buena idea grabar la partida.

4.- Uno de los muertos se levantan, después de liberar a Karne.

5 y 6.- Un pequeño cóctel preparado por Matlock para volar la puerta: boom.

7.- Uno de los laboratorios de la zona de Matlock.

8.- Karne tendrá que usar el vibrolimpiador para que el ventilador siga funcionando.

9.- El suicidio de Dieta Mentz en el gimnasio." Esto es lo más triste de todo lo que he visto hasta ahora

al trapo. Por último, utilizó el mechero para encender la mezcla y salió corriendo para evitar que la explosión le alcanzara. La puerta había volado. En uno de los cadáveres de la habitación pudo recoger un escarabajo dorado. El problema era que el acceso al control del generador estaba vedado por una clave digital. Kenzo había encontrado el cadáver del responsable de la sección en las duchas, así que el equipo decidió amputarle una mano con la sierra de metales para solventar el problema.

Con una de las llaves azules, Matlock accedió a la zona de esterilización 1, y después de eliminar temporalmente a uno de los zombies, recogió las llaves amarilla, verde, azul y una llave de una de las taquillas de los dormitorios, además de la grabadora de Andrew Muir, el responsable de Inforred en la base, que le proporcionó la clave para el uso combinado del libro sobre Egipto y el escarabajo dorado, que resultó ser un complejo sistema para la apertura de una de las puertas de exclusión.

Con la llave amarilla, Kenzo pudo acceder a la antecámara de MOOD, el ordenador central de la base. Antes de entrar al ordenador tuvo que resolver un pequeño problema que a punto estuvo de terminar con su vida: una fisura en la pared de la antecámara con la consecuente descompresión. Kenzo se colocó inmediatamente la mascarilla de oxígeno que le había proporcionado Karne y con el saltador marciano –y el inflador– logró sellar la grieta.

Una vez solventado el problema, Kenzo estableció los primeros contactos con MOOD, el ordenador central de la base. El problema era que el ordenador no recibía suficiente energía por problemas en el generador. Matlock decidió entonces utilizar la mano del ingeniero para colocar los nuevos paneles de recepción –encontrados en uno de los armarios del laboratorio– en el núcleo del generador y devolver, al menos, el 60 por ciento de la potencia de la base. Después, cogió una nota de uno de los cadáveres con el código de acceso a una de las taquillas de Downing Street (1010).

Kenzo, mientras tanto, con la llave que le había proporcionado Marlock, pudo abrir el cajón cerrado del escritorio del director Fellici y obtener una pequeña campana de plata. Luego regresó a la habitación de MOOD para intentar convencerla de que efectuara la apertura de los tabiques divisorios que sellaban las zonas de la base. MOOD propuso entonces un juego, pero antes Kenzo tuvo que proporcionar un password al ordenador, encontrado en una de las notas en Sunset Boulevard: Park Lane. A partir de ahí, Kenzo pasó a utilizar la silla para jugar con MOOD en una escena de realidad virtual. Para abrir la puerta de la casa tuvo que usar la campana con el instrumento musical. Una vez en el jardín zen, desde la piedra, Kenzo pudo por fin levantar los tabiques divisorios de amenaza biológica. A partir de ese momento los miembros de la base decidieron intensificar su contacto por radio y usar los biosensores para evitar coincidir en alguna habitación o pasillo y provocar así la muerte de los tres.

¡SUPERVIVIENTES!

Matlock se dirigió a la enfermería con la llave que le había proporcionado Kenzo. Allí descubrió que con las hierbas y los líquenes recogidos en el arboretum se podían fabricar vacunas y jeringuillas revitalizantes. Allí pudo recoger, además, 4 jeringuillas vacías.

Con el clip que encontró Kenzo en el gimnasio, Karne abrió la caja cerrada del salón de juegos y recogió una pistola lanzaventosas de juguete y un juego de damas magnético.

Kenzo, mientras tanto, había abierto la rejilla del boulevard St Mitchell y había encontrado el "baby-bug", que no era otra cosa que un coche teledirigido. Kenzo colocó el imán de las damas, encontradas por Karne en el coche para ahorrar espacio en sus bolsillos, aunque después esta estratagema le sería muy útil.

Mientras tanto, Karne exploró el dormitorio 1 y recogió una par de notas muy interesantes sobre esculturas marcianas que provocan fenómenos paranormales. Empezaba a ser evidente que los miembros de la base Vita habían contactado con algún tipo de vida alienígena hostil. Además recogió una nota de Oba, uno de los responsables de la base, junto a Harroway y Fellici, con algunas pistas para abrir el dormitorio Arkham (el 4), una nueva roca marciana y algo de munición.

Kenzo trató de avanzar mientras tanto por Downing St., una zona plagada de zombies, para recoger, en la taquilla cerrada con la clave (1010), un nuevo destornillador y la llave del

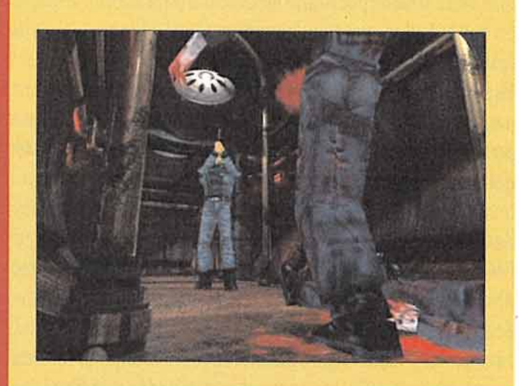
ALGUNOS CONSEJOS PARA EL COMBATE



Aunque enseguida tendremos la oportunidad de disponer de armas, la munición es limitada y los enemigos son muchos. Eso quiere decir que tendremos que pensárnoslo bien cada vez que queramos cruzar zonas pobladas de zombies para usar un objeto, porque podemos quedarnos sin balas. En general, nos enfrentaremos a tres tipos de enemigos: los zombies, los extrusores y los trimorfos. Los primeros son los propios miembros de la base "poseídos". Si podemos esquivarlos corriendo, mejor, porque matarlos no sirve para nada: dependiendo de la zona, se terminarán levantando tarde o temprano. Si llegan a cogernos y empiezan a morder, pulsaremos rápidamente las teclas de derecha e izquierda para zafarnos. Con un poco de suerte, quizá podamos tirarlo y todo. Esa opción, esquivar y zafar, será lo único que podremos hacer si nos quedamos sin munición. Por cierto, no se debeir disparando a los zombies que están en el suelo, porque sólo conseguiremos que se levanten antes.

Con los extrusores, muy molestos y rápidos, dos decisiones: o matarlos o esquivarlos. Para matarlos podemos usar cualquier arma de las que llevemos o incluso probar con una buena patada. Cuidado, porque pueden envenenarnos.

El caso de los trimorfos es más peliagudo. Sólo podemos matarles con un lanzallamas. Además, son muy rápidos y si nos agarran estaremos muertos. Con ellos tendremos que usar estratagemas: encerrarlos entre dos puertas, esquivarlos..., en fin... un poco de toreo e inteligencia.

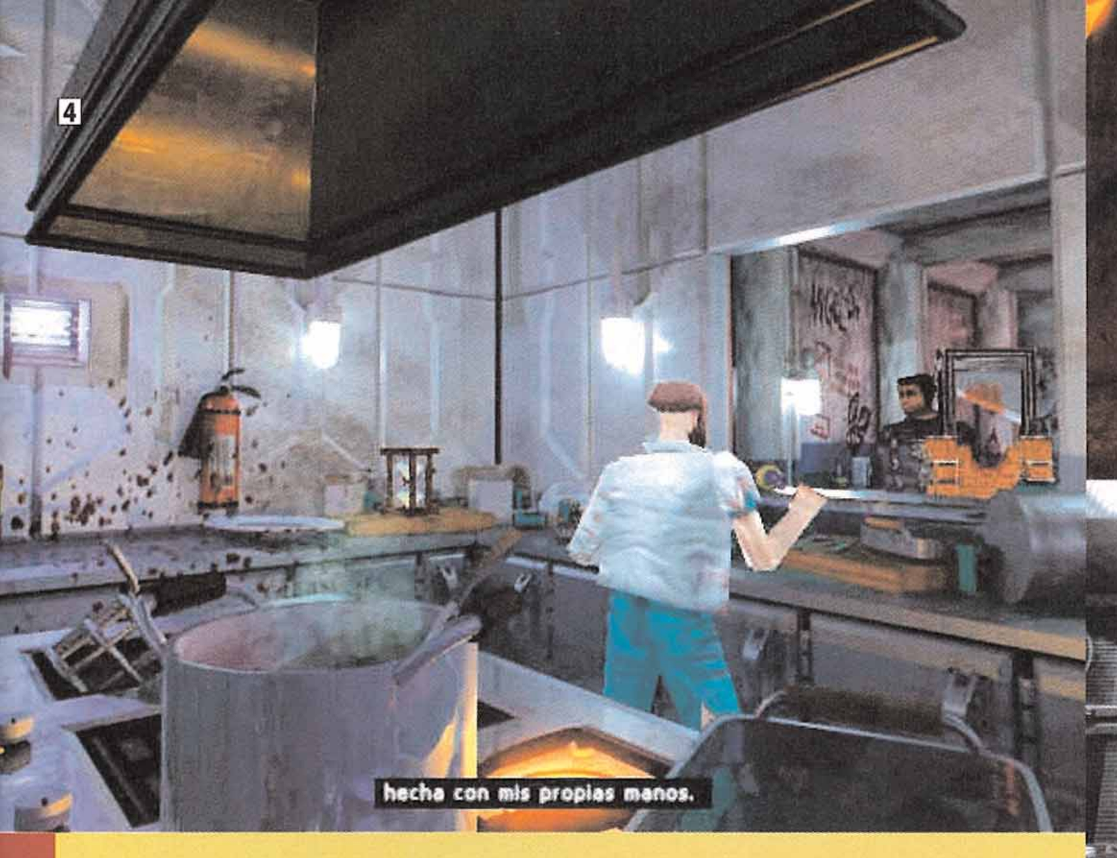


1.- La nave en la que tendremos que volver a la tierra. 2.- Una roca que es algo más que una roca. 3.-Una espectacular vista marciana. 4-Hay un superviviente: el doctor John Farr. 5.El altar, que "absorbe" el color de las cosas. 6.- El dormitorio 4 "en blanco y negro".

dormitorio 3. En el dormitorio 3, uno de los miembros de la misión enigma estableció, por primera vez, contacto visual total con un Trimorfo. Las armas convencionales no pudieron hacer nada contra estos seres de extraordinario tamaño bautizados como trimorfos por MOOD, y supuestamente generados con los cuerpos de tres humanos horriblemente deformados. Kenzo exploró la zona con el "baby-bug" y gracias al imán pudo recoger un espectómetro –un aparato que transforma frecuencias de color en números–; además, de uno de los cadáveres recogió un resonador –un afinador electrónico– y algo de munición para el regreso.

Gracias al biosensor, Karne captó vida humana en el comedor, cuya puerta permanecía sellada –alguien la había cerrado desde dentro–.

En la sala de lanzaderas en Penny Lane, había otro trimorfo bloqueando la entrada. Los miembros de la misión idearon un sistema para entrar. Kenzo se dirigió a la piedra de realidad virtual de MOOD y comprobó que desde allí podía cerrar las dos puertas de acceso a la sala de lanzaderas. Karne mientras tanto abrió la primera de ellas, y luego la segunda, corriendo delante del monstruo hasta llegar a la primera puerta, que cerró rápidamente para evitar su muerte. Kenzo bajó desde MOOD la otra compuerta y el trimorfo quedó así atrapado entre las dos puertas. De esta manera, Matlock pudo deslizarse a través del conducto de ventilación en Wall St. –después de sacar la rejilla con el destornillador electrónico– y llegar hasta la sala de lanzaderas. Una vez allí, los miembros de la misión recibieron un mensaje del ordenador



LAS ARMAS

Este juego no es un juego cuyo punto fuerte sean precisamente las armas y los combates, pero aún así, dispone de un buen arsenal. De entrada, contaremos con la pistola pequeña, "justo la que compran las viejecitas para defenderse de los ladrones", dice Karne. Con la pequeña necesitaremos cinco o seis tiros para noquear a un zombie. La pistola de clavos es algo más potente que la pistola pequeña, pero no mucho más. Luego podremos disfrutar de una dillinger, de munición más pesada, que a veces nos dará la satisfacción de tirar a un zombie de un sólo tiro. La diabolus es una ametralladora pequeña, ideal para enfrentarse a varios zombies a la vez porque el mismo disparo les alcanzará a todos ellos. Por último, contamos con un arma especial, de naturaleza psíquica, que dispara una especie de rayos azules que tiran a los zombies a la primera, y además a varios a la vez. El problema de este cacharro es que sólo lo puede utilizar Kenzo, que cada vez que dispara el personaje pierde algo de su energía vital, y que a veces no es tan contundente como parece. Los lanzallamas y explosivos son más objetos concretos del juego que armas para los combates. En cualquier caso, nos podemos imaginar que son los más contundentes de todos.





de la base: habían resultado infectados por la bacteria alienígena. Matlock recogió un soldador y la llave gris.

Con la llave gris, los miembros de la misión pudieron acceder al laboratorio de geología. Nada más entrar se activó la energía paranormal desarrollada por una piedra tallada de naturaleza extraterrestre. En las notas de Pickmann, Matlock pudo descubrir las intenciones del geólogo: completar la escultura y absorber la energía paranormal mediante vibraciones en la piedra. Con las dos rocas marcianas encontradas y un cortador de rocas situado en el laboratorio, Matlock pudo fabricar dos de las cuatro piezas restantes para completar la escultura. La tercera estaba en uno de los armarios y la cuarta la adquirió mandando a un vehículo de exploración a la coordenada C-6, mediante el ordenador. Además, recogió el mando a distancia de la chimenea spiritus de uno de los bolsillos del zombie que estaba en el laboratorio. En los informes del ordenador se hablaba del primer no-muerto de la base: Whittaker. Una vez completada la escultura, Matlock usó el afinador y logró detener las oleadas de energía paranormal que se desprendían de la roca.

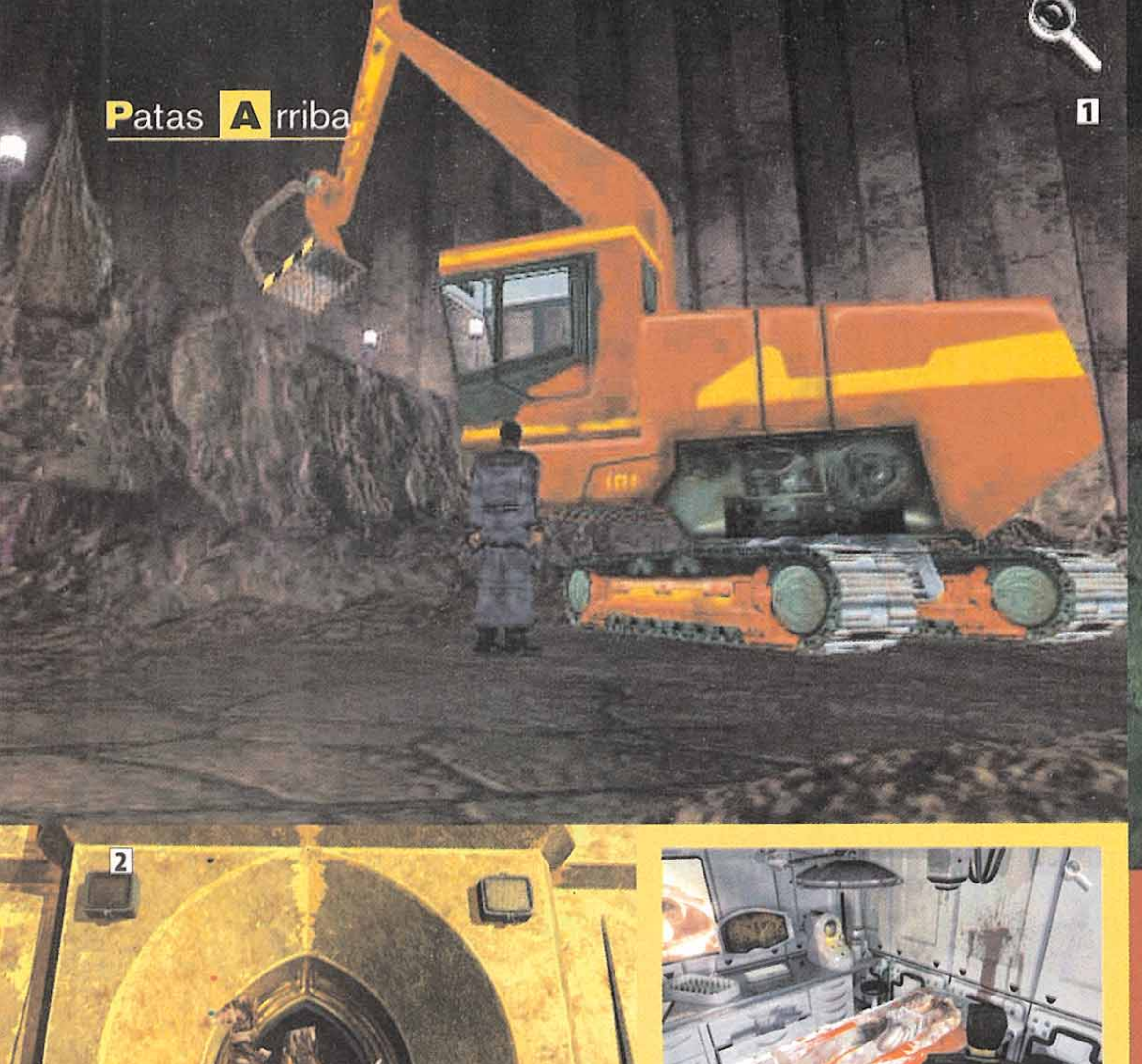
Gracias al soldador, Karne pudo por fin abrir la puerta del comedor. En el interior se encontraba el doctor John Harr, alias Benn Gunn, el único superviviente reconocido de la base, que después de 10 meses había enloquecido. A cambio de la piedra pómez encontrada en el dormitorio 2, el doctor Harr le dio a Karne la llave roja del laboratorio de biología. Allí, Matlock pudo recoger la llave blanca, del dormitorio de Mai Lin.

En el dormitorio de Mai Lin, Kenzo encontró una nueva rejilla del conducto de ventilación y la retiró con el destornillador. Dentro de un tarro encontró también hilo de coser y una aguja. Con el mando de la chimenea proporcionado por Matlock, Kenzo la apagó y recogió la llave negra que abría la puerta de la mina.

En la mina, Matlock tuvo que evitar a otro trimorfo que le impedía acceder al ascensor. De un cadáver pudo recoger un escalpelo láser, que le facilitaría el acceso a la segunda habitación del laboratorio de biología bloqueado con tentáculos de carne contaminada por la bacteria alienígena. En esa zona del laboratorio, Matlock tuvo acceso a los ficheros sobre la vacuna diseñada por el doctor Farr para combatir la enfermedad. Había además un cadáver con miembros cosidos. La clave para acceder al ordenador se encuentra en el reloj de Matlock (2915).

Matlock se dirigió entonces al dormitorio de Mai Lin para introducirse por la rejilla. Kenzo volvió a la piedra de realidad virtual de MOOD para controlar las trampillas del conducto de ventilación y evitar así que Matlock muriera a manos del trimorfo escondido en ellos. Kenzo se situó en la piedra, chequeó el funcionamiento de la trampilla, y dejó después que Matlock se introdujera y avanzara. La bajada de las compuertas y

Todos los documentos encontrados en la base seguían hablando de una confusa invasión extraterrestre que había acabado con la vida de todo el personal de la base Vita



1

3

4

2

"Llámame tecno-hippie-zen si quieres", dice Kenzo a sus compañeros por la radio, "pero hay un zombie flotando delante de mí"

la consiguiente reclusión del monstruo, fueron automáticas. De esa manera, Matlock pudo entrar en el dormitorio de Judith Harroway, que yacía muerta en su cama. Allí recogió una llave multicolor, necesaria para abandonar la habitación. Karne se empeñó en visitar la sala y pudo acceder al ordenador con una clave que conocía debido a su relación con la doctora Harroway.

Desde el ordenador, Karne pudo abrir la puerta del Kremlin. Además, usando la llave escondida debajo de la alfombra, recogió, en el cajón del escritorio, el código de la escotilla principal del kremlin (3471).

Kenzo, mientras tanto, decidió enfrentarse a uno de los trimorfos en el compartimento estanco 2, junto a la enfermería. Primero tuvo que manipular el panel con el segundo destornillador para abrir la puerta. Luego tuvo que esconderse en la enfermería para evitar al monstruo. Cuando el monstruo ya había salido, penetró en la zona de descontaminación y luego en el compartimento estanco. Colocó el escarabajo en la puerta, recitó la palabra clave del libro de Egipto, y abrió rápidamente la puerta de la sala, retirándose a un lado para evitar que el trimorfo le arrastrara en su entrada. Inmediatamente después abandonó la habitación para evitar que el cambio de presión le sacara fuera. El trimorfo, sin embargo, fue arrastrado al exterior y dejó un lanzallamas en el suelo.

En el kremlin, en la escotilla principal, Karne recogió unas lentes de visión nocturna. El código de la escotilla auxiliar estaba



UNA HISTORIA DE TERROR

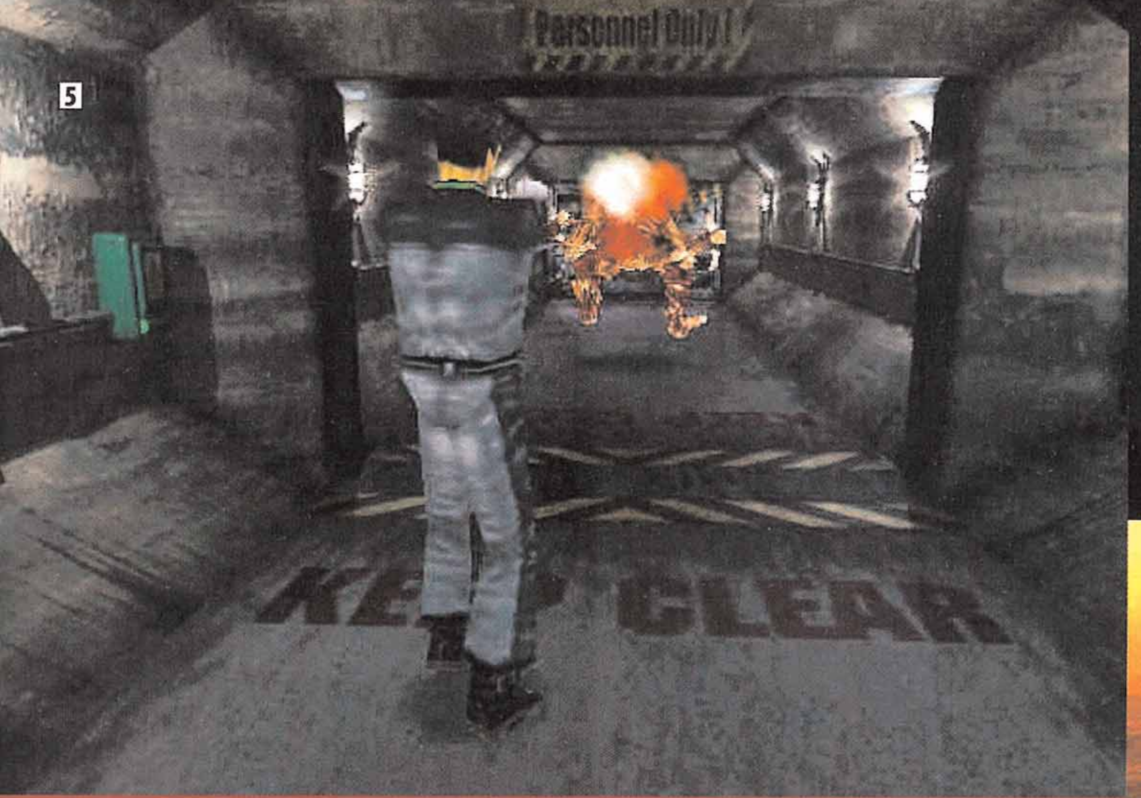
El argumento de «Martian Gothic Unification» es una mezcla de «Alien», «La Jungla de Cristal» y «Poltergeist». Tres personajes más bien escépticos que se enfrentan a una base aparentemente deshabitada, pero en la que en realidad ha pasado de todo. Fantasmas, alienígenas, catedrales, zonas subterráneas oscuras y terroríficas, tiros y más tiros, y todo esto sin escapatoria, porque la nave en la que llegan los protagonistas se estrella nada más llegar y no les queda más remedio que intentar salir desde alguna de las naves de la base, si es que llegan vivos hasta ella. Lo mejor del juego es ese maremagnum de documentos, notas y diarios grabados de los habitantes de la base, que no sólo nos proporcionarán pistas y claves, sino también le darán a la historia un "background", un ambiente, que apoya muy bien todo el argumento y la ambientación del juego



en manos de uno de los "habitantes" del kremlin. En ella Karne encontró 32 disparos para el lanzallamas. En el kremlin había además una pintura abstracta y un ordenador sin electricidad, que necesitaba, para ser activado, que dos interruptores fueran pulsados a la vez. Matlock y Karne decidieron probar suerte e idearon un plan.

Kenzo, mientras tanto, que había eliminado a un Trimorfo, decidió probar suerte con el que cerraba el paso en el ascensor, usando el lanzallamas. El arma funcionó, pero el ordenador estaba roto. Kenzó lo reparó con la cinta de transmisión, encontrada en el gimnasio. El ascensor pedía sin embargo una clave de voz.

Para pulsar los dos interruptores a la vez, Marlock se situó justo en el de la izquierda, mirando hacia la puerta del kremlin para sincronizar la acción con Karne. Karne entró entonces en la habitación, con cuidado de no sobrepasar la distancia de 10 metros, para evitar el contagio. Con la pistola de juguete apuntó hacia el interruptor de la derecha. Marlock se dio entonces la vuelta automáticamente y miró hacia Matlock, esperando una señal. Karne disparó. Por fin el ordenador estaba encendido. En el ordenador había un mensaje de la resistencia para Karne. Karne confesó entonces a sus compañeros, según declaraciones de Kenzo Uji y Matlock, su pertenencia y la de su ex-novia, Judith Harroway, al grupo terrorista que viene atentando contra los objetivos de Earth Control y otras empresas del señor Allenby. Según Karne, en Marte se estaba investigando un programa de armas psiónicas llamado Thule, de cuya existencia no se ha podido demostrar nada hasta ahora. Kenzo y Matlock tomaron entonces la decisión de ayudar a Karne a destruir las instalaciones de la base y eliminar así toda posibilidad de continuación del proyecto, atentando contra propiedad pública y privada y destruyendo los cuerpos de los miembros de la base Vita



6

MARS APPROACH FLIGHT PATH
JUNE 2019

siguen acosando nuestros malos sueños. Puedo

7

de hacerlo. Ahora están muy cerca, los tres en

8

están llegando, sólo dos saldrán. Los malos

1.- Con la grúa, Karne podrá situar a Matlock en el sarcófago de la necrópolis. 2.- Un trimorfo en apuros. 3 y 4.- Matlock tendrá que introducirse literalmente dentro del nicho en el que duerme la reina Mab. 5.- Kenzo se emplea a fondo contra un trimorfo. 6.- La vaina en la que llegaremos y abandonaremos el planeta. 7.- Los miembros de la misión Enigma se preparan para penetrar en la base después del aterizaje forzoso. 8.- Vista exterior de la base Vita.

fallecidos. En el ordenador, Karne pudo recoger la clave del ascensor que daba acceso a lo que los informes de la base denominaban "la necrópolis".

EN LA NECRÓPOLIS

Karne decidió bajar a la mina. Antes de hacerlo recogió una remesa de potentes explosivos en una de las cajas junto a la puerta del ascensor.

Una vez abajo, gracias a las lentes de visión nocturna, Karne pudo desplazarse por el laberinto de túneles, en una ciudad alienígena que los arqueólogos de la base Vita identificaron primero como una necrópolis y luego como una especie de nido. Allí, Karne se hizo con una llave inglesa y un código (5748) que abría una de las puertas interiores del kremlin, repleta de armas y revitalizantes.

En una caseta, en medio del laberinto, Karne recogió un objeto alienígena que los arqueólogos habían bautizado como "coro". Había además un ordenador portátil sin batería y un generador. Karne se hizo con una batería no muy lejos de allí, y la recargó usando la llave inglesa –para ajustar algunos cables– y el generador que había junto a la caseta. En la zona de la batería, había también un trimorfo plateado, inmune a las bombas del lanzallamas. En el ordenador, una vez que funcionó gracias a la batería, encontró valiosa información sobre cómo había que usar el "coro". Había que recargarlo golpeándolo con la suficiente fuerza. Karne volvió a la zona del trimorfo plateado y colocó el "coro" en la columna, esquivando al monstruo. El trimorfo perdió su revestimiento plateado al golpear el objeto y Karne pudo eliminarlo con el lanzallamas. Muy cerca de allí estaba el camino que llevaba al altar. Karne colocó el "coro" cargado en el altar y después puso junto a él la llave del dormitorio 4.

Luego salió deprisa del círculo para evitar que la energía le alcanzara. En una pequeña pausa de la actividad del renacido altar, Karne pudo recoger la llave del dormitorio 4, que había perdido misteriosamente su color.

Kenzo, mientras tanto, investigaba la pintura del kremlin con el espectómetro y obtuvo algunos códigos numéricos, aunque sólo apuntó los correspondientes al amarillo (5637). Luego, con la llave decolorada de Karne, se dirigió al dormitorio 4 y logró por fin abrir la puerta. Kenzo había repetido en varias ocasiones que allí no había colores y todo se veía en blanco y negro. Con la nota del señor Oba, pudo abrir la unidad cerrada con un código de color (rojo, azul, rojo, verde, amarillo, azul), adivinando los colores en blanco y negro (el más oscuro era el azul, el siguiente el rojo, luego el verde y el más claro era el amarillo). Con los datos del amarillo, recogidos en el cuadro (5637), abrió la taquilla y obtuvo así el código de entrada al compartimento estanco 5, en White Hall (9689). Kenzó salió por la puerta de atrás del dormitorio 4, por White Hall. Allí se enfrentó, en un pasillo acristalado de Lonely St., a un zombie que le disparaba con una Dillinger. En uno de los cadáveres de la zona, Kenzo recogió la llave del almacén 1, situado en 41 Street.

En el almacén 1 había una maleta que se abría con el código del reloj de Kenzo. Dentro de la maleta, Kenzo recogió un psionara, que le ayudaría a matar al zombie-fantasma del compartimento estanco 5 y salir así al cementerio del exterior. Allí Kenzo recogió un reloj de arena y se enfrentó al fantasma de Whittaker, que se declaró el primer renacido de una antigua raza alienígena de Marte.

El muerto llevaba arena, que al combinarse con el reloj, proporcionó a Kenzo la seguridad de que el tiempo estaba experimentando una regresión a la era "sin color" de los kurakarak. Para evitar el desastre había que buscar el origen de todo: el dormitorio 4. Kenzó usó el reloj de arena en el dormitorio 4 y recogió el corazón de piedra.

Luego visitó al doctor Farr en el comedor y se encontró con una terrible escena. Farr se había decapitado a sí mismo y había dejado una nota: "me gustaría ser la criatura de mi propia creación". Matlock cosió la cabeza al cadáver del laboratorio de biología y luego colocó el corazón de piedra en el pecho del muerto. El doctor Farr resucitó entonces, según testimonio de Matlock, y dijo: "Ahora toda la atención de la reina Mab está en mí, podéis ir al sacófago". Los miembros de la misión Enigma no lo dudaron un segundo. Necesitaban una muestra del sarcófago para fabricar la vacuna (además de muestras de sangre de cada uno de ellos y una muestra de tejido de trimorfo, que Kenzo obtuvo, gracias al lanzallamas y los guantes, del monstruo atrapado en Penny Lane).

Matlock bajó a la necrópolis a por la muestra, con el escalpelo láser y una jeringuilla vacía. Mientras, Karne buscó la cripta del sarcófago y se introdujo en una grúa para poder elevar a Matlock, con la plataforma, hasta la parte de arriba del arca. Matlock extrajo su muestra con la jeringuilla y el escalpelo y volvió al laboratorio para usar las máquinas y producir una vacuna.

Una vez que todos los miembros de la misión, obtuvieron su dosis del antídoto, decidieron volar los pilares de la necrópolis con los explosivos y huir en la nave de la sala de lanzaderas. Mientras los otros dos se dirigían a la vaina de salvamento, Karne situó los explosivos y corrió hacia la sala de lanzaderas. Sólo tenía cinco minutos.

El problema era que las compuertas de salida estaba bloqueadas y había que accionarlas manualmente. Karne decidió sacrificarse y abandonó la nave para manipular el panel y permitir la huida de sus compañeros.

La base es destruida por la explosión, aunque, según declaraciones posteriores de Kenzo Uji y Diane Matlock, MOOD, no sólo estaba activa e intacta a pesar de la explosión, sino que les agradeció expresamente el haber sido "liberada" de su prisión para poder viajar por el universo, aunque de momento les comunicó su intención de permanecer en Marte durante una temporada.

Fin del informe.

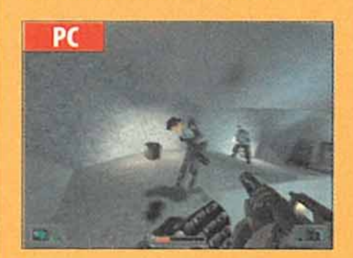
L.E.C.

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Soldier of Fortune

PC



Debes introducir una serie de códigos, para acceder a la consola; haz click con el botón derecho sobre el ejecutable SOF.EXE en tu directorio de juego creando un Acceso Directo; una vez creado, sitúate sobre este acceso directo y haz click con el botón derecho, accediendo a "Propiedades". Cambia la línea de "Destino" añadiendo "+set console 1" después de lo que haya.
Una vez realizada la operación quedará algo como;
"c:\....\SOF\sof.exe" +set console 1
Ahora puedes acceder a la consola durante el juego pulsando "ñ" e introducir los códigos (todo en minúsculas) que desees de los siguiente:
heretic: Modo Dios.
phantom: Atravesar los muros.
ninja: Los enemigos NO te ven.
elbow: Armas de la 1 a la 5.
bigelbow: Armas de la 6 a la 10.
matrix #: Escala de tiempo (reemplaza # por un valor entre 1 y 10).
gimme X: Consigues el objeto X.
updateinvfinal: Más munición.
killallmonsters: Mata a los enemigos.



Imperium Galactica II

PC



Añade el comando "+setconsole1" como parámetro para el ejecutable del juego (pulsar sobre el botón derecho en el acceso directo, y luego en Propiedades, para modificar el Destino):
C:\IG2\ig2.exe +setconsole1.
Mientras juegas pulsa la tecla para acceder a la consola ("ñ"), y ahora teclea: "LISTENUPEVERYBODY!"
Ahora puedes utilizar los siguientes códigos (pulsando la tecla de consola y estos trucos):
Dienodie: Modo Dios.
shootem': Todas las armas.
ghettoblaster: Todas las Naves.



Darkstone

PC



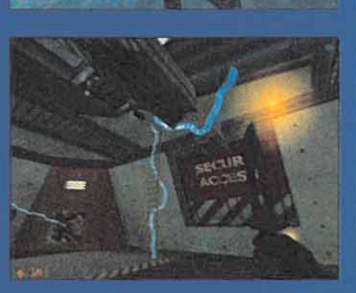
Canción bonus: para un adorable bonus en el juego de un solo Jugador, regálale unas monedas a bardo(en el centro del pueblo).
Huevo de pascua: Si juegas con un ladrón, puedes robar a las gallinas en el pueblo.
Dinero fácil: Comenzar un juego nuevo y transferir el dinero de un personaje al otro. Volver o comenzar un nuevo juego y usar el personaje a quien le habías dado el dinero y ponerlo todo en otro personaje. Coger las 1.500 unidades de oro del nuevo personaje y dárselas a otro nuevo personaje. Repetir las veces que desees.

Half-Life: Opposing Force

PC



Inicia el juego desde el Ejecutar de Windows con "hl.exe -dev -console -game gearbox". Puedes hacer esto modificando desde Windows el acceso directo que te crea el juego y añadiéndole la cadena "-dev -console -game gearbox", en el campo Destino o fichero a ejecutar. Los siguientes comandos estarán disponibles en la consola:
IMPULSE 101: Te da todas las armas y munición.
GOD: Modo Dios.
NOCLIP: Andar a través de paredes/volar.
MAP xxxx: Vas al mapa xxxx.
GIVE xxxx: Te da el objeto xxxx.
GIVE WEAPON_X: Te da el arma X. El valor de X puede ser: **GRAPPLE, KNIFE, PIPEWRENCH, EAGLE, M249, SNIPERRIFLE, DISPLACER, SHOCKRIFLE, SPORELAUNCHER.**



Alien Vs. Predator

PC





Para utilizar los siguientes códigos, la actualización que hace que podamos grabar y recuperar partidas debe estar instalada. A continuación, para poder tener acceso a los trucos es necesario arrancar el programa desde MS DOS, desde el subdirectorio adecuado, con la siguiente línea de comando: avp.exe -debug. Una vez arrancado el juego, podremos pulsar "F12" o "\" para sacar la consola. Pulsando lugo el tabulador podremos acceder a todos los trucos, cuyo resultado es el siguiente (hay que mantener las mayúsculas activadas):
Jugando con el Marine:
FREAKOFTHEUNIVERS: Modo dios
MOTIONTRACKERVOLUME [0.00-1.00]: Cambia el volumen de la música.
MOTIONTRACKERSPEED [0-16]: Cambia la velocidad de la música.
Jugando con el Alien:
THEONEDEADLYCREAUTUREEVERCREATED: Modo dios.
WINNEROFTHEONEGREATBATTLEOFTHEUNIVERSE: Llegar a ser un xenomorfo total.
ALIENBOT: El ordenador toma el control de un Alien.
CROUCHMODE [0 or 1]: Cambia entre arrastrarse y agacharse.
Jugando con el Depredador:
SKULLCOLLECTOR: Modo dios.
GIMME_CHARGE: Energía al máximo.
Comunes a todos:
GIVEALLWEAPONS: Todas las armas y municiones.
GOD: Invulnerable.
OBSERVER: Jugador invisible a todos los oponentes.
LIGHT: Crea una zona luminosa, como una linterna.
MARINEBOT [CLASS NUMBER]: Crea un marine totalmente controlado por el ordenador.
PREDOBOT [CLASS NUMBER]: Crea un depredador controlado por el ordenador.
PREDALIENBOT: Crea un depredador-alien totalmente controlado por el ordenador.
XENOBORG: Crea un alien controlado por el ordenador.
SHOWCOORDS: Muestra las coordenadas de juego.
SHOWFPS: Muestra los frames por segundo.
SHOWPOLYCOUNT: Muestra el número de polígonos.
LISTVAR: Listado de las ayudas del juego.
LISTCMD: Lista los trucos disponibles.
TIMESCALE [0.0-1.0]: Cambia la velocidad del juego.

GANADORES DE JULIO DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han sido las ganadoras de una camiseta cada uno de este mes por haber enviado un truco válido para la revista: José Antonio Ferreiro, Sergio Esquivel, Lucky Casado, J. David San Miguel y Javier García.
Recordad que para enviar vuestros trucos es necesario que hayan salido en la sección de Punto de Mira, pero que no hayan sido publicados en esta sección. Acordáos, también, de incluir vuestra dirección completa.

SWAT 3

PC



Cuando estés jugando pulsa [Ctrl + Alt + Shift + ñ] para activar la consola e introduce los siguientes códigos:
swatlord: Modo Dios para el equipo.
biggerpockets: Munición infinita.
doubleshot: Disparo más rápido.
nc17: Más sangre.
iamleet: Completar la misión.
noshades: Las misiones nocturnas ahora son de día.
casual: Tus hombres están en calzoncillos y camiseta.
hotstuff: Los enemigos son más difíciles de matar.
justin: Los sospechosos y rehenes no se rinden.
johnwoo: Modo cámara lenta.
whosyourboss: Fuerza al equipo a disparar sus armas.
rabies: Las ratas, se vuelven hostiles.
Y además, para no hacerles daño a tus hombres cuando se ponen en la línea de fuego (haz una copia de seguridad del fichero "swat.cfg"). Edita el "swat.cfg" que está en el directorio del juego. Cambia la línea "shootgoodguys=1" a "shootgoodguys=0".



Rollcage Stage 2

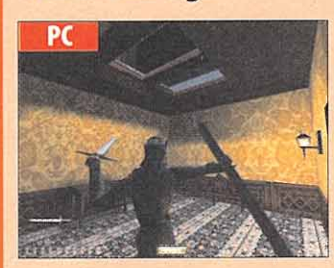
PC



Ve al menú de "Bonus Awards" y teclea uno de los siguientes códigos:
inversion: Modo Espejo.
metropolis: Todos los Coches.
mynameisneo: Todas las Campañas.
wreckedonspeed: Todos tipo de juegos, excepto fútbol.
warpspeedmrsulu: Todas las pistas.

Thief II: The Metal Age

PC



Para modificar el dinero que se tiene al inicio: puedes editar el fichero "dark.cfg" (recuerda siempre hacer una copia de seguridad antes de modificarlo por si acaso) y añade "cash_bonus n", donde "n" representa la cantidad de dinero que tendrás al iniciar la misión.
Ir al siguiente nivel: Pulsa [CTRL] + [ALT] + [MAYS] + [END] para ir a la siguiente misión.

Baldur's Gate

PC





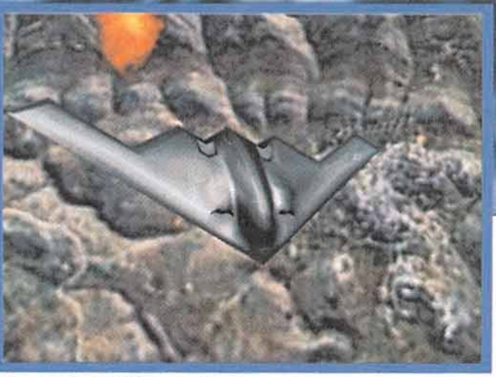
Robar sin ser capturados: Cuando entremos en una casa, o más comúnmente, en una herrería que tenga algún cofre o algo donde se guarden cosas, si lo abrimos con la ayuda de un ladrón y cogemos lo que hay dentro, seguramente nos aparecerán los guardias que nos dirán que hemos estado robando. Pues bien, estando dentro de la sala o recinto, dejamos a todos los personajes menos el ladrón que vamos a utilizar para robar, pegados a la puerta. Después de esto, acercamos el ladrón al cofre, que vamos a robar, y con mucha rapidez, lo abrimos y cogemos todo lo que halla dentro. Acto seguido, y también muy rápidamente, pausamos el juego. Ahora, seleccionamos a TODOS los personajes y les indicamos que vallan hacia la puerta. Presionamos 'espacio' para que continúe la acción. La mayoría de las veces los personajes suelen salir de un lugar, por la puerta, antes de que llegue el último por lo que con un poco de suerte saldremos antes de que vengan los guardias. Si lo hacemos y salimos justo cuando ha entrado el guardia, la próxima vez que entremos los objetos estarán otra vez allí. Por ello hay que efectuarlo con rapidez. Así podremos robar armas tan preciadas, como una Espada Bastarda +1 en La Fragua de Martillo Atronador de Berengost.
Conseguir dinero fácil: Para conseguir mucho dinero, en las ranuras de elemento rápido, si tenemos un frasco con una poción que tenga el número UNO debajo, en amarillo, y que esté en una de las ranuras de elemento rápido, se pueden conseguir, de la forma que os voy a decir, 65535 piedras de las que tienen forma de "huevo". Lo que tenemos que hacer es: después de poner una poción con el número UNO en la ranura de elemento rápido pulsamos el botón para volver al juego y elegimos al luchador que tenía puesta esa poción, por lo que la veremos en la ranura en la cual la hemos insertado. Acto seguido entramos en el inventario y cambiamos UNA piedra que tiene forma de "huevo" por la poción que habíamos puesto. Volvemos a salir al juego y pulsamos sobre la ranura en la que estaba la poción de antes. Volvemos al inventario y cambiamos el huevo por la poción de antes. Salimos al juego y después de ver de nuevo cómo está puesta la poción en la ranura de elemento rápido, volvemos a entrar en el inventario. Cambiamos de nuevo la poción por el "huevo". Salimos al juego y pulsamos de nuevo sobre la ranura en la que tenía que estar la poción de antes. Volvemos al inventario y asombrados veremos que tenemos 65535 "huevos" o piedras, lo que nos puede reportar, después de venderlos, unas 2.656.456 monedas de oro aproximadamente. Lo que pasa con este truco es que cada vez que se cambia el 'huevo' por la poción y se efectúa lo dicho, el juego resta una unidad a la cantidad total que había. Por eso la primera vez que se cambia y se vuelve al inventario se ve que el objeto no tiene número. La próxima vez que se hace, se pasa al número máximo de unidades que se pueden tener. Así si seguimos haciéndolo, veremos que cada vez tenemos una unidad menos.



Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ESCUELA DE PILOTOS, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS
También podéis mandar un e-mail al buzón: *pilotos.micromania@hobbypress.es*

USAF (y III)

El dominio del Aire se basa en controlar nuestro avión, la situación que nos suponga la misión prevista, las circunstancias en las que nos encontremos, resolver y, sobretodo, regresar. En este último capítulo nos centraremos especialmente en la capacidad bélica de nuestros aviones, el paso más allá de pilotarlos.



El bombardero B-2 Spirit, el avión más caro del mundo, es capaz de lanzar su carga mortífera eludiendo por completo los radares de alerta.



Capaz de porner en serios apuros, incluso al F-22, el Su-35, de la familia del Flanker, es el más digno rival que puede tener un piloto en «USAF».

Caza mayor

Como ya dijimos en anteriores entregas, «USAF» es un simulador progresivo, desde vuestra primera partida de novatos, auténticos polluelos, hasta que alcancéis el grado de seleccionar varios objetivos de golpe, disparar acertando, pasar entre ellos en Mach 2 con mucha gallardía y dar un trago a vuestro refresco favorito –todo en unos instantes–, seguramente habrán pasado por el teclado muchas horas de "vuelo", bastante paciencia hasta hacerse con todos los mandos y teclas –localización y uso– y más de un buen mosqueo. Para facilitar esta capacitación, el juego nos permite ir avanzado, por selección propia y por ascensos a juicio directo del sim, desde un nivel básico de aprendizaje hasta el rango de As, aunque es cierto que podemos ir directamente al de As. Las facilidades que supone empezar jugando como novato son muy de agradecer según progresamos como pilotos; el saber maniobrar, actuar, llevar el avión "niquelado" y hacerlo parte de nosotros es una necesidad para poder enfrentarnos luego a enemigos con demasiado armamento y pocas ganas de hacer amigos. Un detalle básico son las lecciones sobre uso de armamento que recibimos poco después del "bastón y bola". Nada más aprender a pilotar nos enseñan cómo manejar todos los tipos de armas en entrenamientos muy elementales, pero muy útiles, por otra parte. Al empezar la acción, nada más acabar las clases, otra ayudita es el contar con munición ilimitada; ojo a los ansiosos del gatillo, esta ayuda sólo se facilita en esta fase. En niveles más avanzados nuestros enemigos ganarán en pericia y capacidades, y nosotros en realismo, y esto se traduce en que será más difícil derribarlos, más fácil vernos en complicaciones y en que nos encontraremos en un avión con respuestas reales –no como en el nivel novato– y con armamento limitado. En estas últimas fases es donde de verdad se puede sacar todo el partido a la capacidad tecnológica del juego y a las diferentes capacidades y sensaciones de vuelo de cada uno de los aviones y sus posibilidades.

LOS OBJETIVOS

Localizar un objetivo en visual es casi imposible. Los continuos movimientos del avión, la velocidad a la que nos desplazamos y la propia de la "víctima" hacen que ver antes de disparar o simplemente situar "el extremo opuesto de nuestro misil", sea peor que buscar una aguja en un pajar. Para complicarlo aún más, si el objetivo está en tierra, las confusas texturas vistas desde altitudes elevadas y, en especial, en grandes masas –ciudades, bosques, etc.– y los excelentes modelados de los objetivos terrestres –camuflajes de un realismo excepcional– de los vehículos, baterías de misiles, radares, etc., no son precisamente comodines para los pilotos acostumbrados a simuladores sencillos o de aviones clásicos de pistón, donde la electrónica más avanzada era el equipo de radio y donde sí se cazaba a ojo, no como sucede aquí. Más complicado es visualizar en el aire, si difícil es ver a nuestro wingman después de dos viajes al joystick, imaginad cómo será a un sólo avión enemigo viniendo de no se sabe dónde a velocidad supersónica. La respuesta y único camino para jugar y participar es aprovechar las completas lecturas de los sistemas de detección y armas. Una vez dominados, sí que podremos ver a todos

Nada más empezar a pilotar con el tutorial del programa, nos irán enseñando todas las virtudes del avión que estemos pilotando, y que irán desapareciendo a medida que vayamos progresando



Pilotar un F-15 E, la variante de ataque a tierra, es muy diferente a hacerlo con la C. Su aviónica es mucho más avanzada.



Aunque en un principio fue proyectado como caza de superioridad aérea, el F-22 puede actuar como un "removedor de tierra".

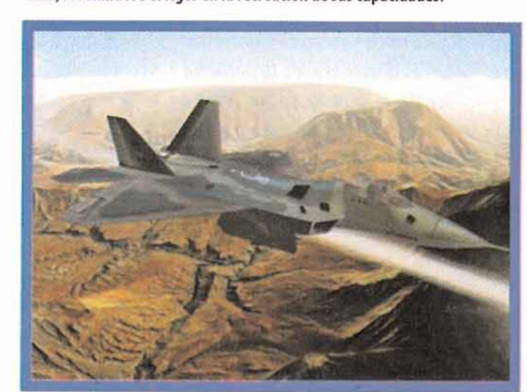


Son notables las diferencias entre las prestaciones y armamento de cada caza, revelándose el rigor en la recreación de sus capacidades.



El Mig-27, pese a su veteranía, es un de los cazas de ataque más presentes en los países asiáticos y del Oriente Medio.

Localizar un objetivo en visual es casi imposible. Los continuos movimientos del avión, la velocidad a la que nos desplazamos y la propia de la "víctima", hacen que ver antes de disparar o apuntar con el misil sea una tarea bastante difícil



La bodega de armas del F-22 permite, al lanzar misiles de medio alcance y con radar activo, desaparecer. El enemigo no sabrá qué y desde dónde le atacó.

los enemigos, pero será con la "vista acción" y con nuestro regalo antes de que les llegue, "Charlie, tocado, hundido".

EL CAMPO DE BATALLA

Los aviones, los escenarios, las campañas, los momentos históricos en los que se basa el juego, las misiones prefabricadas y, sobre todo, el editor de misiones con su potencial casi infinito para crear e intercambiar partidas, van a hacer de «USAF» un filón inagotable de posibilidades para los amantes del combate, de los simuladores y de la aviación en general. La capacidad de volar con el mismo juego en Vietnam o en el Golfo, de poder atacar baterías de misiles en vuelos rapidísimos a baja cota o de enfrentarnos a una gama muy amplia de aviones en combates cerrados o a larga distancia, el disfrutar de rutinas como el repostaje en vuelo y de tantas otras que hacen ganar enteros de realismo, hacen que este sim sea una opción muy buena para aquellos que disfrutan volando y que saben amortizar y sacarle el jugo durante mucho tiempo a un buen juego, pues éste lo es.

Como fallo de planteamiento, por bordar el juego, podemos echar de menos aviones pertenecientes a la USAF tan populares –y sin simuladores en el mercado– como el "Spad" Skyrider, el robusto Bronco, el voluminoso Corsair 2, el Super Sabre, el excepcional y rapidísimo F-104, el mastodóntico B-52... Sí que es cierto que encontraremos delante de nuestro morro muchos y muy variados objetivos, tanto terrestres como aéreos, incluso alguno marino, y que dentro de ellos podremos, según el tipo de misión, atacar a enemigos clásicos de nuestro bando o aliados tradicionales, vamos, que pegarle una ráfaga de cañón a un cisterna KC-135 lleno de "sopa" no se hace en todos los juegos como tampoco jugar al Gato y al ratón con un "Scud".

JUGADAS MAESTRAS

Para finalizar este capítulo, qué mejor que unas recomendaciones. Para el A-10, dotado con un cañón potentísimo que le hace inconfundible y el azote de las fuerzas terrestres, la mejor opción es cargarse con misiles Maverik y alguna bomba inercial y seleccionar ataques a tierra, mejor si son columnas de vehículos, el aperitivo favorito de este cazador. Cuando tengamos el objetivo localizado debemos bajar progresivamente y, desde lejos, para quedar a nivel suelo, seleccionar un par de blancos para tirar con misiles –mejor líder y cierre de la columna–, bajar gases al mínimo, sacar aerofrenos y superficies sustentadoras hasta casi pérdida por mínima velocidad y, desde el primero al último, encajar una ráfaga con el cañón y... gases y hasta el cielo, que ellos también disparan. Es una maniobra espectacular, y sólo para dedos expertos.

Para el F-4, la maniobra más lograda es atacar construcciones con bombas guiadas. Lo mismo que antes, seleccionamos objetivo y nos dejamos caer sobre él con un ángulo mantenido de 30-40 grados y velocidad mínima, apuntamos, disparamos y al remontar veremos el efecto de nuestra puntería.

Para el F-15 una guinda, ataque a radares, especialidad bordada por Israel. Volamos con la cola rozando el suelo, levantamos un poco el morro para captar la señal del radar enemigo, la "cerramos" al misil anti-radar que llevemos y salimos momentos antes de disparar haciendo una voltereta con giro sobre el eje. Para los demás, pues muchas y muchas más maniobras, pero el espacio es limitado y se supone que vuestra imaginación y destreza ilimitadas. Vigilad vuestras seis.

D. "Bucanero" C.

Nuestros ojos, **la cabina**

Para nosotros, los instrumentos y mandos de cabina van a ser nuestros mejores ojos más allá de la carlinga. Saber leer e interpretar son actitudes de pura supervivencia una vez que levantamos el morro y metemos el tren de aterrizaje hacia un destino; saber situar los instrumentos y actuarlos serán actitudes básicas para atacar y defender; cuanto más rápidos seamos en la elección y el uso de determinadas herramientas de ataque o defensa, más tantos por ciento incrementamos nuestra capacidad de permanencia en el aire y, por ende, seguir vivos. Conviene saber con qué contamos, como los diferentes tipos de armamentos –la famosa panoplia, también conocida por "capacidades"– o las diversas contramedidas ante ataques, también debemos saber su cantidad y el mejor momento para emplearlas. El libro contiene extensas instrucciones de uso, una rápida lectura será muy útil para éste y otros juegos, en especial para casos de contramedidas, ya que el avión nos avisa de que estamos siendo atacados y con qué tipo de arma; el seguir batallando o saltar de un avión tocado depende de la tecla que accionemos. Igual para el armamento; cada misil y/o bomba tiene un uso específico, lanzar por lanzar es perder munición y tiempo. Lo dicho, una lectura además de ayudar os dará culturilla aeronáutica.

En instrumentación y presentación, para los apasionados de la aviación, vamos a evolucionar desde la cabina del F-105, tipo clásico, hasta las presentaciones digitales en las pantallas de los cazas de última generación, en las que sobresale por tecnologías el F-22. Para juegos en red también podremos utilizar el Mig-29, otra concepción de cabina, más espartana y directa. Como ayudas, pueden utilizarse el visor DASH en el casco, gafas de visión nocturna y la configuración del HUD (presentador frontal de datos).

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

ATLANTIS

¿En la sala del león (detrás de los guardias)qué hay que hacer con la Luna, el Sol y la Tierra para que se abra el pasadizo?

Enrique Otero. León.

En la sala del León encontrarás una especie de máquina con las representaciones del sol, la tierra y la luna. Mueve el sol, la luna y la Tierra hasta que se alineen a la izquierda. Una manera fácil para no complicarte es mover hacia arriba 34 veces la manivela de la izquierda y 35 veces la palanca derecha. La boca del león se abrirá, coloca el cordero en su boca, se abrirá un pasadizo secreto. Coloca el pendiente en la cerradura de la puerta. Accederás a otra sala, salta por la ventana, y estarás en la ciudad.

He conseguido accionar el mecanismo del león y saltar al callejón, he dejado inconsciente al sicario tirándole la maceta, pero no sé seguir. Si entro en la taberna me matan haga lo que haga y si intento escapar no sé por dónde, porque siempre me atrapa la guardia ¿Qué hay que hacer?, sospecho que en algún momento me debo escapar de la taberna pero no sé cuándo. (Objetos en posesión: la insignia de companion, el pendiente, la llave en forma de borrego y el cuchillo que le he quitado al sicario). ¿Qué hay que hacer para escapar?

Carlos Sánchez. Navarra.

Recorre el balcón hasta que encuentres un tiesto con flores encima de la baranda, déjalo caer sobre la cabeza del hombre que camina debajo del balcón. Baja y róbale el cuchillo al hombre desmayado. Entra en la Taberna del Gallo y habla con Lascoyt. De repente aparecerá en escena Meljanz; habla con él. Inmediatamente después, sube por las escaleras, corta la cuerda que sujeta la lámpara. Una vez la tengas cogida, lánzala sobre Meljanz. De esta manera podrás salir por la puerta.

Oirás la voz de Agatha invitándote a seguirla, gira a la derecha, debes recorrer el camino que has seguido hasta llegar a la taberna. Entra en el jardín de la izquierda y hazte con la escalera del rincón. Coloca la escalera encima del banco de piedra; así podrás trepar el muro. Coge de nuevo la escalera y colócala entre el muro y la ventana a modo de puente. Entra de nuevo al palacio. Ve directamente al pasadizo; encontrarás una rata de piedra en un hueco en la pared (arriba a la izquierda de la puerta). Colócala en el agujero que hay al lado del gato dibujado del fondo del pasadizo. Descubre el pasadizo donde hablarás con una especie de monje, juega con él, mueve tus figuras en el tablero, e intenta que los ogros no te capturen antes de que encuentres a la reina. Cuando ganes caerás por un corredor.

DUDAS

Tengo una duda sobre «Gorky 17», y es que si el juego está en español.

Paul. E-Mail.

Este juego ya se encuentra en las tiendas especializadas en español a tu disposición.

FAUSTO

¿Dónde encuentro la clave de la caja fuerte de las hermanas siamesas?

Anónimo. E-Mail.

Sigue un paso adelante en la habitación y gira a la izquierda para examinar los espejos. Luego, gira a la derecha, donde está el armario y mira a tu izquierda, una foto. También abre el cajón y conseguirás otra llave. Usamos las dos llaves en las dos cerraduras del armario y lo abrimos. Debemos mover las puertas hacia los lados hasta que, entre ellas, veamos una caja fuerte que examinamos. Para abrirla debemos mover las agujas a 5, 1 y 2 y, una vez abierta, cogemos un billete de lotería de dentro que nos acompañará durante toda nuestra aventura. Ahora nos vamos hasta el fondo de la casa, donde está el lavabo. Abrimos el depósito sobre el WC doble y cogemos de dentro un cuchillo. Justo al salir del lavabo examina la lámpara de la derecha para poder ver otra interesante animación de las hermanas. Aparecerás dentro de un lugar oscuro con una gran calavera al fondo. Ve hacia adelante y quédate frente a ella. Dale al cráneo que tienes debajo, y la atracción se pone en marcha. Estás en el túnel del terror, una especie de montaña rusa de miedo, monta en una de las vagonetas y tedarán un paseo por la atracción. En este recorrido debes girar a la derecha en las dos bifurcaciones que te salgan (algunas veces son tres) para así conseguir llegar a una especie de cueva con esqueletos colgando. Examina el cráneo que está al fondo, abajo y a la derecha, y luego mira entre sus ojos donde lees un contrato de Mefistófeles con Jodie.

GRIM FANDANGO

¿Cómo se consigue el maletín de Charlie? Nunca me da tiempo a parar el ascensor con la máquina transporta barriles en el piso intermedio del club.

Anónimo. E-Mail.

En el establo coge un abrelatas que hay sobre una de las grandes latas de comida para gatos. Sube a la zona de élite y entra en la despensa. El hombre que hay allí no te deja bajar a la bodega, por lo que decides meterte en un barril de vino que hay. Para poder vaciarlo, encierra al camarero cuando entre en el almacén de comida para gatos, atrancando la puerta con la guadaña. Glottis llega y se bebe el barril de un solo trago. Ahora Manny podía hacer un agujero con el abrelatas e introducirse dentro del barril para así llegar a la bodega. En aquel lugar no se está la maleta de Charlie, por lo que móntate en una grúa e irás hasta el ascensor. En el interior bájate y aprieta el botón de subida. Arriba no podrás pasar por la puerta con la grúa, por lo que vuelve a bajar y en el camino te darás cuenta de que había un pasillo intermedio entre las dos plantas, en el que el ascensor no para. También verás que la reja que cerraba el ascensor tenía dos aberturas en la parte inferior, por la que cabía la pala de la grúa si se mantenía en posición baja. Coloca la grúa enfrente de una de las aberturas, bájate y pulsa el botón para que el ascensor suba, vuelve a montar en la grúa y mantenla empujando sobre la abertura. Cuando llegues al pasillo la pala entrará, y golpeará contra el techo parando el ascensor. Se desmontará de la grúa y utilizarás una palanca que hay en su lateral izquierdo y que hacía subir las palas. Así se abrirá la reja y Manny podrá penetrar en el pasillo. Sigue hasta el fondo, encontrarás la maleta, la abrirás y descubrirás que estaba llena de billetes de primera clase de los que habían robado en la agencia donde trabajabas antes. La cogerás y saldrás de allí con ella.

¿Cómo se consigue la máquina de falsificar?

Anónimo. E-Mail.

Manny abandona el muelle por la izquierda y llega a una plaza de la que salen cuatro caminos. Coge el de más al Norte y llegarás hasta el Ataúd Azul, un bar de la competencia. Junto a él, hacía la izquierda, hay un ascensor que debes tomar. Al salir de él sube unas escaleras y llega a un lugar en el que se puede ver una flecha que señala hacia otra escalera que conduce a su bar. Allí, dirígete para trazar un plan. Baja a ver a Glottis y charla con él un rato. Al fondo, tras la barra ,lcoge una botella de licor de oro. Cruza una puerta y entra en la sala de ruletas. Allí estará el jefe de policía Bogen ganando a la ruleta como siempre, y a un lado hay un tipo sentado con el que Manny se sentará a hablar. Es Chowchilla Charlie, un conocido falsificador que le debe dinero a Manny. Estuvieron conversando y Manny le confiscará un aparato para falsificar boletos de apuestas del Felinódromo. Charlie le dirá que le podía hacer un carnet del sindicato, pero a cambio le debía conseguir una maleta que le había robado Max, el dueño del felinódromo, para ello le facilitará una tarjeta que le dará acceso a la zona de élite de aquel lugar.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Dónde encuentro el camino hacia Bahía Periglo?

Juan Carlos Murgia. E-mail.

Sube al faro y descubrirás que está apagado porque la llama está apagada. No queda una ventana con vidrios enteros y hay mucha corriente de aire. ¿Qué hacer? Antes de nada, obtener un paraguas, para lo cuál hay que pedir una bebida al camarero. Primero, hay que recoger el tarro de las propinas del camarero. Lo segundo, localizar la barrena en el poblado caníbal, recogerla y usarla sobre la tapa del tarro para agujerearla. Lo tercero, subir al tejado del molino, abriendo la puerta, y usando luego el tarro en el barril. Con esto ve al claro del bosque a donde a ido a parar Elaine y coloca el tarro en el tocón. Una vez lleno de luciérnagas, tápalo, llévatelo y colócalo en la linterna del faro. En el Megamonkey necesitarás además el espejo. Así que debes ir con la maza del cementerio hasta la cámara que hay en el hotel y que queda a mano izquierda, y sacudir el clavo. Sal fuera y recoge el retrato. Luego, con las tijeras, recórtalo. Baja las escaleras, recoge el espejo, coloca la cara recortada del retrato en el marco, y vete, colocando el espejo sobre el espejo del faro. Tras esto, el servicio de ferry queda restablecido. Pero el galés no quiere volver a internarse en la niebla sin una buena brújula. Para construirle una, recoge el imán de la nevera del hotel, que está en la despensa, a la cual se accede por la puerta al lado del cartel de neón. Con el dicho imán, imanta la aguja. De la playa del naufragio recoge una botella y la abres, obteniendo un corcho. Clava la aguja imantada en el corcho. Del poblado caníbal recoge un medidor y rellénalo de agua salada de cualquiera de las dos playas. Ahora sólo hay que meter el corcho en el medidor relleno de agua y el galés lo aceptará como brújula, con lo te llevará hasta Skull.

Estoy en Megamonkey y necesito desenterrar a Elaine. Ya tengo el mapa, la tripulación y el barco, ¿qué tengo que hacer?

Anónimo. E-mail.

En el mapa sólo dice "La X marca el lugar". Para saber qué lugar es, hay que ascender desde la parte de atrás del teatro a los mandos de los focos, pulsar arbitrariamente unos cuantos botones y luego la palanca... la X marca la tumba de Yorick. Pero en el Megamonkey: el mapa marca unas instrucciones, y hay que seguirlas al pie de la letra: Noreste es pulsar el botón superior derecho y etc. Dos pasos indica dos veces. Una vez averiguado el lugar donde está enterrada Elaine, el artista empieza a hacer juegos malabares y el baúl está abierto. Usa el aceite de pollo sobre las bolas de cañón para que haga el ridículo más espantoso ante su selecto, intelectual y, sobretodo, impasible público. Acabada la función por KO, hay que ir al escenario y usar la pala para desenterrar a Elaine y ponerla a buen recaudo.

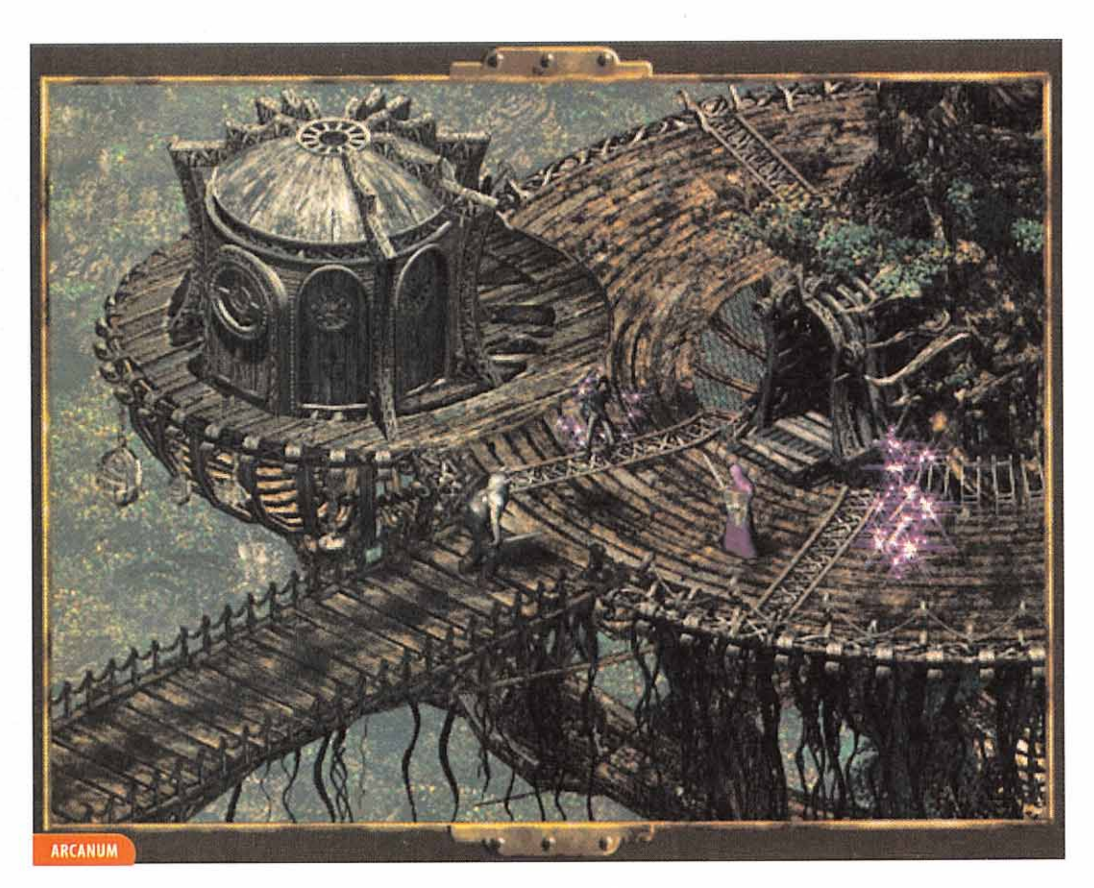
Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

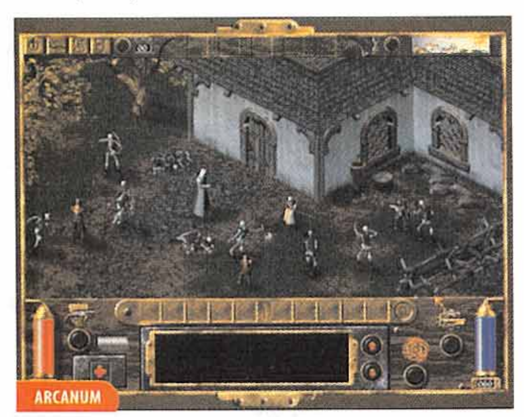
Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: *maniacos.micromania@hobbypress.es*

La Lucha Contra Los Elementos

El calor asfixiante del entorno se cuela por todos los resquicios en nuestro oscuro calabozo, oasis de frescor en una tierra asolada por el rigor veraniego. Esta reunión supone una excelente disculpa para abandonar por un momento nuestra lucha y sus sudores, y compartir la sobremesa con otros tipos tan sedientos como nosotros.


ARCANUM

Así, en los meses del estío, a la lucha por la supervivencia en nuestra aventura, se une la lucha contra los elementos que, en forma de calor, exigen en nuestras proximidades una buena cantidad de refrigerios refrigerantes. Una buena porción de la primera clase de lucha nos la ofrece la serie de «Might and Magic», cuya séptima parte está pegando fuerte. «For Blood and Honour» propone numerosas exploraciones en Erathía, y bastantes sorpresas en su realización. Y además constituye el paso hacia Jadame, que nos espera en «Might and Magic VIII», cuyo apelativo «Day of the Destroyer», no hace más que aumentar el ansía de la espera. Completa el dinámico trío la sexta parte, en Enroth, por la que todavía deambulan numerosos compañeros.


ARCANUM

Una atrevida alternativa la constituye «Planescape: Torment», con una estupenda historia y escenario, pero que requiere de osados aventureros que no tengan miedo de idiomas foráneos como el inglés. Siguen en la picota los no menos excelentes «Baldur's Gate» y «Fallout 2», que al menos no introducen elementos externos del jugador hispanoparlante.
Por último, cabe arrojar una mirada al incierto futuro de los JDR potenciales. Hay va una lista de nombres de juegos que podrían tener esta consideración y ser, por tanto, merecedores de nuestra atención y, quién lo duda, victoria. No creo que nos decepcionen ni «Baldur's Gate II», ni «Wizardry VIII», ni tampoco «Icewind Dale» o «Neverwinter Nights». Sin embargo, seguro que no hemos de esperar otro tanto de «Arcanum», de «Revenant» o de «Masquerade», que seguro que al final salen rana.
Os dejo hablar ya.

OTROS MANIACOS

Se abre la sesión de la mano de **«Planescape: Torment»**, en el que no sólo el inglés parece el obstáculo a llevar a buen puerto la aventura. Que se lo digan si no a un tal Jordi Tb, de Barcelona. Sus problemas se han producido en Sigil y tienen que ver con la Dama del Dolor, la reina de la ciudad, a la que parece haber provocado un ligero enfado. Bueno, el suficiente enfado como para enviarle atrapado a un laberinto. La pregunta de Jordi es cómo apaciguar las iras de la buena señora o, alternativamente, cómo salir del laberinto de castigo.


ARCANUM

Respecto a lo primero, lo único que se me ocurre es que acudas a una partida grabada anterior a la acción que desencadenó el enfado, de la que seguro eres consciente. Como esta no parece una solución muy "ortodoxa", el laberinto al que te envía tiene una salida, aunque hace falta ingenio para alcanzarla.
Al respecto, obtendrás una valiosa pista si registras unos restos de una encarnación anterior que hallarás en la parte Nordeste del área. Para salir, básicamente lo que tienes que hacer es entrar dos veces seguidas por el mismo pórtico, sin atravesar ningún otro. Al atravesar cada uno de los pórticos, el héroe se teletransporta a otro; pues bien, el objetivo sería ahora volver desde éste al primero, sin meterse por ningún otro, o sea, atravesando el laberinto. Para encontrar el portal en el que puedes hacer esto, te recomiendo que primero explores todo el laberinto y luego estudies su mapa en detalle.
Nieves García no revela su paradero, pero sí nos cuenta el problema que tiene con **«Might and Magic VII»**. Se trata del Templo

Calabozo LISTA

Lo cierto es que cada mes que pasa se consolida más en las preferencias «Baldur's Gate». En este mes, además, cede en su persecución «Planescape», que no está pudiendo con las dificultades del inglés para imponerse en los gustos de los maniacos.
Así pues, no es de extrañar que la recolecta de puntos de nuestro líder supere espectacularmente la del segundo, un digno «Might and Magic VII», y por ende la de los restantes convidados, de entre los que destaca la reaparición del «Fallout 2».
Pues hay poco más que añadir al inapelable triunfo del indiscutible número 1 de una lista; sólo esperar a que llegue su segunda parte como posible alternativa, ya que los otros rivales dejan clara cada mes su impotencia para ser los preferidos.



Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate
2.-	Might and Magic VII: For Blood and Honor
3.-	Diablo
4.-	Fallout 2
5.-	Might and Magic VI: The Mandate of Heaven

La crítica de «Ultima IV»

Raúl nos ofrece, en "primicia", un comentario del clásico «Ultima IV: Quest of the Avatar». Ahora os dejo con él, sólo os anticipo que, pese a lo que vais a leer, los 6 puntos del comentarista van para el objeto del comentario.

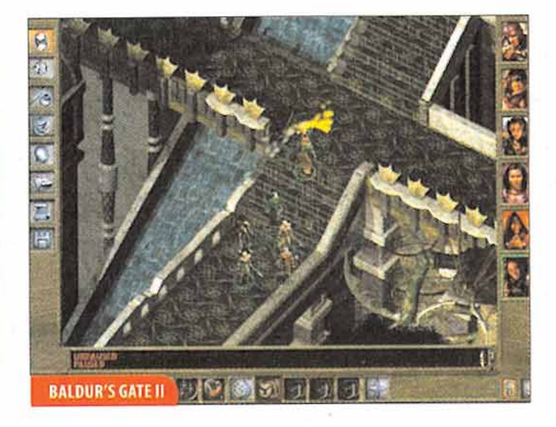
"El interface es 100% a través del teclado, por lo que es muy incómodo al principio; cuando te acostumbras, llega a hacerse intuitivo" (comentario propio de las nuevas generaciones que nunca han jugado con un Spectrum). "Los gráficos son horribles (incluso para una EGA) y la representación del mundo a explorar en pantalla muy poco detallada. La historia es... que no hay historia. No hay un malo al que vencer ni un imperio maligno que amenace el futuro de Britannia. Tampoco los personajes tienen mucho que decir y apenas hay subtramas que resolver. Para ganar el juego debes ser un Avatar Completo (en las ocho virtudes), encontrar determinados objetos, reunir un equipo de aventureros, explorar el Abismo Estigio y encontrar el Códice de Sabiduría. Los calabozos no son muy complicados y abusan de la repetición de patrones, el teletransporte y los spinners, las ciudades son pequeñas y el mundo exterior inmenso."

Pues lo sorprendente es que, tras este cúmulo de mensajes ciertamente críticos, algo tendrá el juego para que Raúl termine diciendo *"La verdad, creo que merece la pena y es un juego ideal para pasar el rato explorando sin buscarte problemas"*, y le otorgue sus seis puntos, añadiendo que espera no ser el único en votar por él.

No os oculto que el juego tiene bastante más profundidad de la que Raúl parece creer, y pienso que se va a llevar más de una sorpresa agradable durante su aventura. Os invito a todos a hacer lo mismo.


BALDUR'S GATE II


BALDUR'S GATE II


BALDUR'S GATE II

de la Luz, en la divina ciudad de Celeste. A dicho templo se nos envía en pos de una pieza de determinado altar, que habremos de completar con otra obtenida en el templo de la Oscuridad. Pues bien, Nieves se encuentra en la sala final del templo, en que hay que resolver un acertijo, cuya solución se ha dado en un mensaje que previamente encuentras. Dicho acertijo consiste en fijar en cada uno de los tres lados del altar el sol, la luna o las estrellas. Esto da lugar a 27 posibilidades (no 54, querida Nieves) que han sido probadas por nuestra colega, con gran fracaso en el intento.

Te digo sin más la solución, que se desprende del mensaje antes aludido. Al Este, las estrellas; al Norte, la luna; al Oeste, el sol. Una vez fijada la combinación sólo te queda volver abajo y pulsar sobre el altar que hay al Norte de la sala para comprobar que es correcta. Si es así, obtendrás tu recompensa.

Nieves opina que el juego es insuperable, bueno, casi, pues le parece un poco incompleta la estrategia de combate. Asimismo, nos cuenta que el hechizo de invisibilidad es vital para poder llegar al final del juego; de hecho, se pregunta cómo, sin él, se podría coger el arco maestro del Fuerte del Titán, o cómo superar la prueba de los Muros de Niebla. Añade que también es muy importante la habilidad de percepción con nivel de gran maestro.

Dejamos ya el calor de la amistad de que hablaba hace un mes, para adentrarnos en otro mucho más sofocante y desagradable, que nos confrontará durante los próximos tiempos, cual un enemigo más, al lado de monstruos y trampas. Quizá podamos con éstos sólo para caer ante aquél. Si sobrevivimos a ambos, el próximo mes, más.

Ferhergón


WIZARDS & WARRIORS


WIZARDS & WARRIORS


WIZARDS & WARRIORS

El Crimen de Murcia, la Semana Santa en Sevilla y los JDR

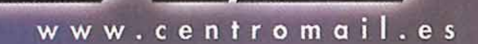
Confieso que no deseaba tratar estos temas en nuestra reunión, y pensaba expresamente evitarlos, porque citarlos supone algo así como darse por aludido y, además, qué demonios, tenemos cosas más agradables de que hablar que sí tienen que ver con los juegos de rol.

Pero pensándolo mejor, no estará de más una breve referencia a ambos asuntos, para que tampoco se nos pueda acusar de "silencio culpable". Y es que es tan absurdo achacar cualquiera de ambos sucesos a los JDR que a uno le entra la risa, salvo por las consecuencias trágicas que ambos han tenido.

El que haya personas enfermas que se dediquen a estas fechorías no tiene absolutamente nada que ver con que jueguen a JDR. Eso, si es que los juegan sus causantes, que eso también puede ser una imputación errónea de la prensa escrita y audiovisual, en numerosas ocasiones más desinformada de lo que quisiéramos reconocernos (dada la gran confianza que en sus contenidos depositamos) y en todas con un espléndido olfato para lo que suena sensacionalista. Y, evidentemente, suena mucho mejor el "crimen del juego de rol" que el "crimen del niño majadero".

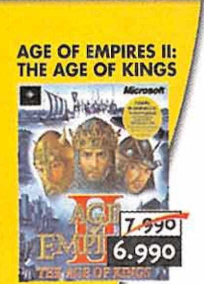
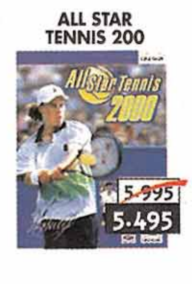
Y no quiero extenderme más. En resumen, primero, dudo bastante de que ninguno de ambos sucesos haya tenido remotamente algo que ver con un JDR (de ahí que no quisiera hablar de ello en este espacio). Y segundo, aunque haya alguna relación casual entre sus comitentes y algún JDR, es evidente que no se puede explicar la causa de ninguno de los sucesos acudiendo a esa relación; lo diré de otra forma, si determinada gente está mal de la cabeza, lo que hay que hacer es controlarla, y no satanizar las cosas normales que dichas personas hacen.

Por muy bien que suene como titular de noticia.



CENTRO MAIL

www.centromail.es



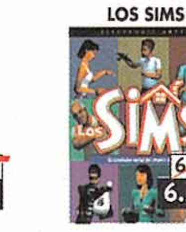

Juego	Precio anterior	Precio
AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS	~~7.990~~	6.990
ALL STAR TENNIS 200	~~5.995~~	5.495
DEVIL INSIDE	~~7.450~~	6.995
EVERQUEST + THE RUINS OF KUNARK	~~7.995~~	7.495
EURO 2000	~~5.990~~	5.495




Juego	Precio anterior	Precio
EVOLVA	~~7.990~~	7.495
F-22 LIGHTNING 3	~~7.450~~	6.995
F1 2000	~~5.990~~	5.495
FINAL FANTASY VIII	~~7.995~~	7.495
GORKY 17	~~7.450~~	6.995



Juego	Precio anterior	Precio
GUNSHIP!	~~7.995~~	7.495
HALF-LIFE JUEGO DEL AÑO	~~6.995~~	4.995
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE	~~3.995~~	3.695
ICEWIND DALE	~~7.990~~	7.495
IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES	~~6.990~~	6.495





Juego	Precio anterior	Precio
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2	~~6.990~~	6.495
LEMMINGS REVOLUTION	~~7.995~~	7.495
LOS SIMS	~~6.990~~	6.495
MDK 2	~~7.990~~	7.495
NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000	~~6.990~~	6.495

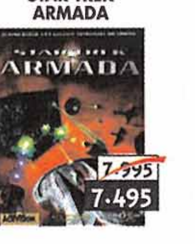




Juego	Precio anterior	Precio
NOX	~~6.990~~	6.495
PLANESCAPE: TORMENT	~~7.995~~	7.495
POMPEYA	~~7.450~~	6.995
PRIMERA DIVISION STARS	~~5.990~~	5.495
PRINCE OF PERSIA 3D	~~7.995~~	7.495

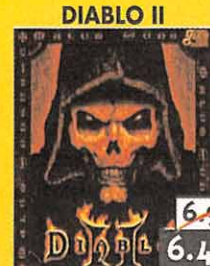



Juego	Precio anterior	Precio
QUAKE III ARENA	~~7.995~~	7.495
RAYMAN 2	~~5.995~~	5.495
SIM CITY 3000 WORLD EDITION	~~6.990~~	6.495
SOLDIER OF FORTUNE	~~7.995~~	7.495
SOULBRINGER	~~7.490~~	6.995






Juego	Precio anterior	Precio
STAR TREK ARMADA	~~7.995~~	7.495
STAR WARS: FORCE COMMANDER	~~6.990~~	6.495
THEOCRACY	~~6.995~~	6.495
TIME MACHINE	~~7.450~~	6.995
ULTIMA IX ASCENSION	~~7.990~~	7.495






Juego	Precio anterior	Precio	
DELTA FORCE 2	~~7.450~~	6.995	TRADUCIDO CASTELLANO
DIABLO II	~~6.995~~	6.495	TRADUCIDO Y DOBLADO
GROUND CONTROL	~~6.995~~	6.495	TRADUCIDO Y DOBLADO
MESSIAH	~~7.990~~	7.495	TRADUCIDO Y DOBLADO
SHOGUN: TOTAL WAR	~~6.990~~	6.495	TRADUCIDO Y DOBLADO

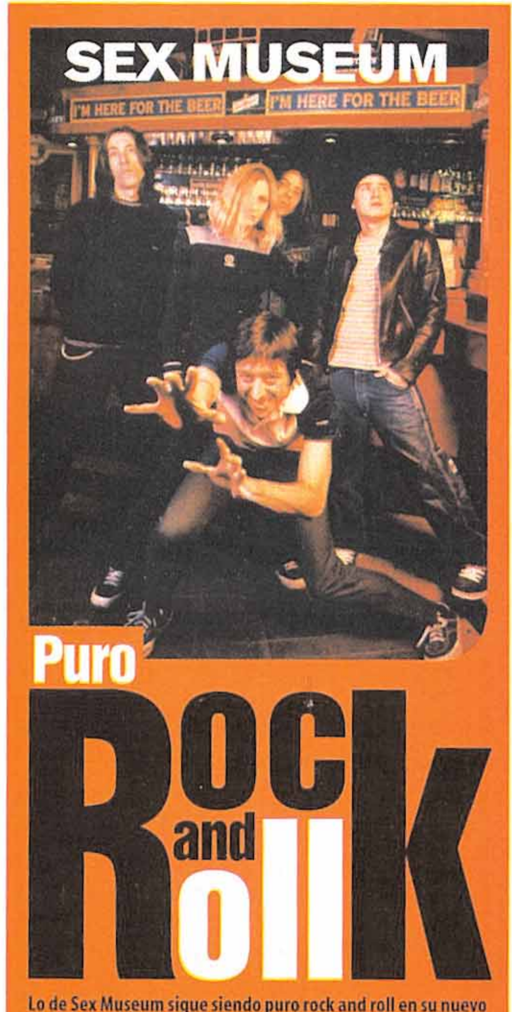
pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios válidos del 1 al 31 de julio.



Por Santiago Erice



Puro Rock and Roll

Lo de Sex Museum sigue siendo puro rock and roll en su nuevo álbum, «Sonic». Como siempre. Para escuchar a todo volumen. Guitarras sucias, distorsionadas, duras, hirientes. Sonidos garajeros en los que cabe el heavy, la psicodelia, el punk o el grunge. La banda liderada por Fernando Pardo no hace concesiones. Aparece y desaparece con el paso del tiempo, pero su música es dinamita. Como siempre. El grupo ya ha alcanzado la categoría de formación veterana de la escena independiente madrileña y sigue haciendo rock and roll.

Ciencia Ficción

aventuras y efectos especiales



CAMPO DE BATALLA: LA TIERRA

El futuro que nos muestra «Campo de Batalla: La Tierra» rebosa optimismo. El Planeta es un desierto asolado por unos extraterrestres, los psychlos, que han esclavizado a los seres humanos y los utilizan para extraer minerales. Son pocos los que han conseguido escapar a tan triste destino y viven en aisladas aldeas montañosas de una manera muy primitiva.

La película está basada en una novela de ciencia ficción escrita por L. Ron Hubbard, ha sido dirigida por Roger Christian (colaborador de George Lucas que se ha puesto al frente de nuevos episodios de «Star Wars») y está protagonizada por John Travolta (en esta ocasión va de malo malísimo), Forest Whitaker (otro que tal baila) y Barry Pepper (el héroe destinado a salvar a la humanidad). Película de aventuras apoyada por espectaculares efectos especiales, no defraudará a los fans de la ciencia ficción.

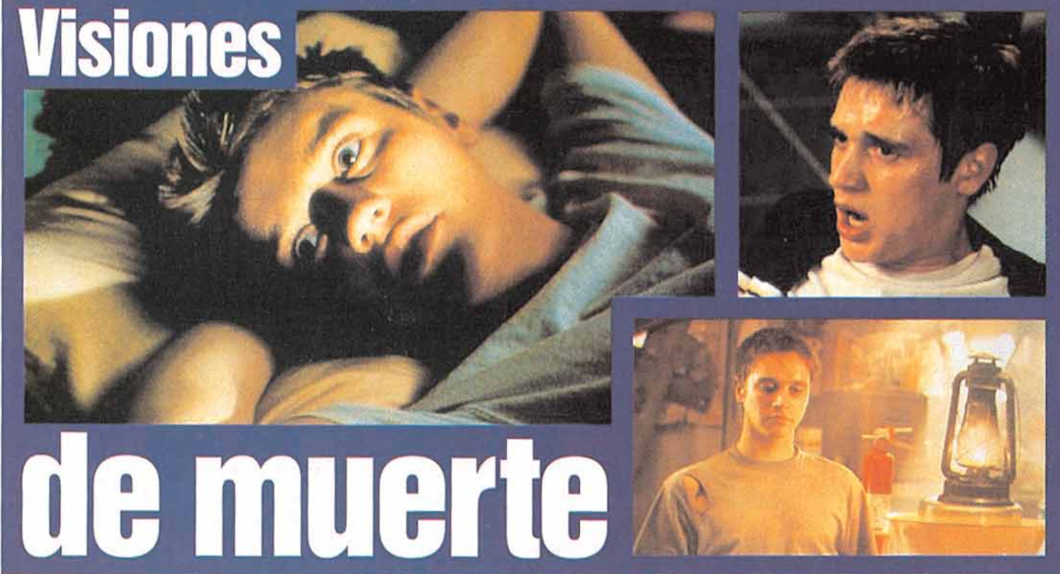


TAHÚRES ZURDOS

Trece años y ocho discos han convertido a Tahúres Zurdos en una de las bandas más veteranas del rock nacional. Y para recordar el paso del tiempo, en «El Tiempo de la Luz», su nuevo álbum, reaparece "Una Noche Amor", su primera canción conocida vuelta a grabar, junto a nuevos temas compuestos por Aurora Beltrán y un par de versiones de clásicos: "Because the night" que convirtiera en himno Patti Smith, y "Say it ain´t so, Joe", de Murray Head. Por lo demás, la banda sigue fiel a su estilo de medios tiempos apasionados para contar historias donde el sentimiento predominante es el amor y en las que la melancolía suele ocupar un lugar destacado.

Ocho discos y trece años después

Visiones de muerte



DESTINO FINAL

El protagonista de «Destino Final» tiene visiones del futuro, terroríficas visiones que predicen muertes, muertes acompañadas de dosis de violencia y adolescentes, como corresponde a una película de terror de nuestros días. Primero explota un avión en los aires y luego, uno a uno, van cayendo los supervivientes. Cruce entre «Expediente X» y «Pesadilla en Elm Street», «Destino Final» cumple perfectamente su objetivo si el espectador lanza, al menos, un grito en la proyección o, en su defecto, cuando llega el The End, ha dejado marcas de arañazos en los brazos de la butaca.

Dirigida por James Wong, «Destino Final» está protagonizado por una mayoría de jóvenes actores (Devon Sawa, Ali Larter, Kerr Smith, Kristen Cloke, Seann William Scott...), llamados a ocupar los posters centrales de las revistas para adolescentes. Mientras tanto, disfruta con ellos de susto en susto, entre visión y visión, hasta la muerte final.





La vida es un disco de vinilo

Primero fue una novela del escritor Nick Hornby (auténtico objeto de culto en el Reino Unido) y después ha llegado John Cusack para convertir la historia en una película, «Alta Fidelidad».

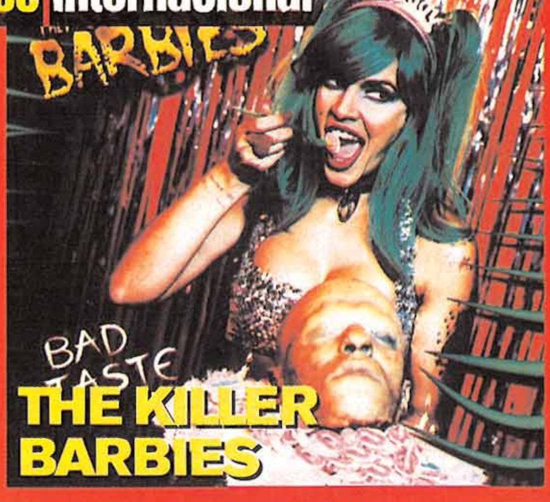
Con una tienda de discos de vinilo como escenario central, una genial banda sonora plagada de mitos del pop-rock, un argumento romántico y generacional como hilo conductor de la trama, y un estilo narrativo en tono de comedia este largometraje creará adicción por encima de su éxito comercial.

En amable tono de comedia, «Alta Fidelidad» sigue las andanzas de unos personajes, sus amores y desamores, sueños y frustraciones, en su camino a la madurez. Seguramente, quienes hoy rondan los treinta encontrarán un montón de referencias generacionales en esta película.

El Rock gallego se hace internacional

«Bad Taste», el nuevo álbum de The Killer Barbies es una concesión al mercado internacional. Muchas de sus canciones son parte de la historia de la formación gallega vueltas a grabar. ¿Y a santo de qué meiga? De un subsello alemán de la multinacional BMG, Drakkar, que ha fichado al grupo de Silvia Superstar y convertido a los vigueses en un grupo de éxito en el centro de Europa.

Una imagen de comic, el rock and roll que no hace ascos a los sampleados, el toque kitch de la cultura basura, la actitud punk, el descaro de Silvia sobre el escenario, canciones redondas para bailar y tararear de simples estribillos. Son algunos de los elementos que están haciendo triunfar a The Killer Barbies en Alemania. Es curiosa la industria del disco: en España, hasta hace poco, se decía que su música no era comercial.





El terror vuela de noche

Los maltratados murciélagos (por las fantasías y fobias humanas) vuelven a ser protagonistas de una cinta de terror. En esta ocasión no tienen forma de vampiro, pero resultan muy, pero que muy peligrosos (sus genes han sido alterados y los mamíferos voladores ponen patas arriba una pequeña y hasta entonces tranquila localidad).

Dirigida por Louis Morneau y protagonizada por Dina Meyer, Leon, Lou Dimond Phillips y los efectos especiales, «Bats (Murciélagos)» es un clásico largometraje de terror sin mayores pretensiones. Las comparaciones con «Los pájaros» (el clásico de Hitchcock) están cogidas por los pelos y más exacto resulta, si se quiere encontrar alguna referencia cinéfila, en la abundante filmografía de serie B que tantas y tantas joyas ha dado al género.





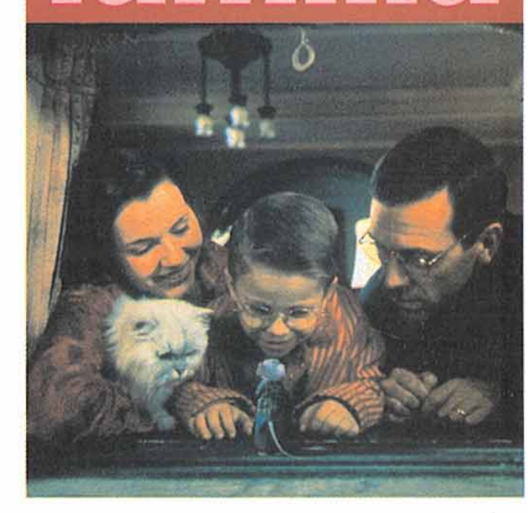


STUART LITTLE

¿Qué pensarías, lindo gatito, si tus amos fueran a adoptar un hijo y volvieran a casa con un ratón? Pues tan alucinante experiencia le ocurre a Snowbell, el gato de la familia en la película «Stuart Little». Dirigida por Ron Minkoff y protagonizada por Geena Davis, Jonathan Lipnicki y Hugh Laurie, esta comedia familiar ha causado auténtico furor en las pantallas americanas.

Mezclando personajes reales y de animación (las voces de estos últimos puestas por estrellas de Hollywood; lástima que en la versión española hayan sustituido la de Michael J. Fox por la de Emilio Aragón); «Stuart Little» ofrece risas y diversión, un canto meloso a valores de toda la vida, algo de moralina, y una exhibición alucinante de efectos especiales. Es cita ineludible para una tarde de cine de pequeños y grandes.

Un ratón en la familia



Hace 10 años...



¿Quién no reconocería un símbolo de la máquina del tiempo como es el De Lorean? Tan formidable máquina abría la portada del número 28 de la segunda época con «Regreso al Futuro II», aventura en la que emulábamos al intemporal Marty McFly o a Doc. Aunque de destacar el juego de ese número, que después haría historia, ese sería «Maniac Mansion», una de las más brillantes y alocadas aventuras. También destacamos una útil comparativa para elegir la mejor consola portátil del momento, que entonces estaba entre Game Boy de Nintendo o Lynx de Atari.

¿Qué HE HECHO YO PARA MERECER esto?

Francisco V.T. nos remite una reflexión acerca de «Diablo II», uno de tantos títulos que han retrasado por sistema, sembrando la impaciencia y, al final, el desánimo de los que esperan su aparición:

"Hace ya más de dos años que estamos oyendo que pronto saldrá la última entrega del juego «Diablo», ¿Cómo es posible que durante dos años, cada vez que anuncian una fecha de salida la retarden?

Posiblemente, lo único que persiguen es hacerse publicidad durante todo este tiempo, creando expectación, a costa de increpar a comercios y últimos consumidores, que ven cada vez con más desilusión la seriedad de tal firma. Lo más desagradable de todo esto es la creación de un falso mercado. Por ejemplo, si diez personas tienen la intención de comprar dicho juego, sólo con las preguntas de interés en los establecimientos habituales durante dos años, parece que la gente interesada por dicho juego sea alrededor de cien veces más, creando luego serios problemas a los establecimientos.

No olvidemos que la primera entrega de «Diablo» fue algo parecido también, y al final mucho ruido y pocas nueces. Juegos como «Baldur's Gate», «Nox» o «Soulbringer» ofrecen una buena calidad y una seriedad en las entregas anunciadas.

«Diablo II» debería ser más que una obra maestra; tiempo para hacerlo la han tenido tiempo de sobra, así que espero que Micromanía sea severo e implacable puntuándolo y tenga como agravante el largo periodo de tiempo con el que la compañía Blizzard/Sierra han tenido para retocarlo y mejorarlo.

De todas maneras, no lo compraré, o si verdaderamente es una obra maestra, igual lo compraré pasados dos o tres años cuando su precio esté muy por debajo del precio lanzamiento.

Ahora, qué más da dos o tres años más..."

Efectivamente, damos la razón a Francisco desde estas páginas, invitando a las compañías a que tengan un poco más de seriedad, no creando falsas esperanzas de lanzamientos de títulos con retrasos y más retrasos.

LAMENTABLE

Que algunas las compañías hayan aprovechado mal la temporada futbolera que se nos ha echado encima con la Eurocopa, para realizar lanzamientos de juegos en el mejor de los casos mediocres. Dos son los que se llevan la palma. «Canal + Premier Manager» es monótono como una guía de teléfonos y, pese a que tiene un manager completo, resulta anticuado al no poder jugar los partidos de ninguna manera. El otro es «UEFA Champions League», cuyo pecado es el poco rigor en la representación del juego en sí. Dispone de muy buenos gráficos, pero el balón tiene dimensiones desproporcionadas y los movimientos son demasiado bruscos.



Buscamos el juego perfecto

Seguro que en algún momento vuestras mentes han pasado, después de horas y horas de juego, maquinando concienzudamente, imaginando, definiendo cual sería el programa informático más perfecto, aditivo, jugable y avanzado. Puede ser que en vuestras incontables aventuras frente a tantos videojuegos hayáis dado con la piedra angular sobre la que podría construirse el mejor programa de todos los tiempos. Quizá no es tan descabellado pensar que tal genialidad está por ahí... en alguno de vosotros y no en los muchos cerebros secos que abundan entre los llamados "creativos de la Informática". ¿Cómo debería ser El Juego Perfecto?

Pablo Quirós, uno de nuestros fieles lectores, nos remitió una propuesta que nos ha parecido espléndida, y así os la transladamos. Os proponemos que a partir del próximo mes sean vuestras aportaciones las que configuren el candidato al Juego Perfecto. Os sugerimos que no os atengáis a géneros, ideas preconcebidas, estilos actuales o limitaciones técnicas, aunque obviamente han de tener algo de verosimilitud para que sean imaginables. Podéis "parchear" y hacerlo a base de patrones de otros juegos, o simplemente empezar de cero. Todo vale en este épico reto que os encomendamos, incluso dibujos si con palabras no podéis expresar todo lo que tenéis en mente. Venga, a pensar, que estamos en verano y tenéis más tiempo libre, no va a ser todo piscina y siesta.

Enviad vuestra idea del Juego Perfecto a:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

¿Cuál... será la forma futurista que tendrá la caja de X-Box?

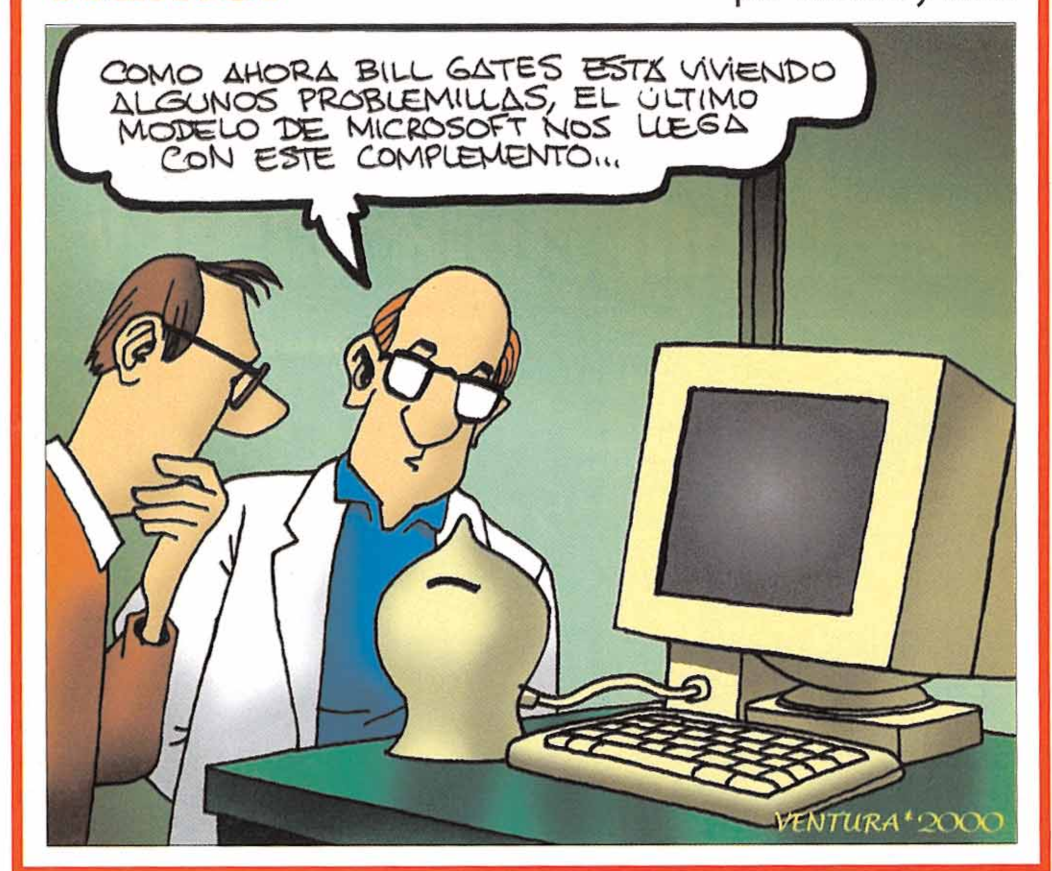
¿Cuántos... nombres de Pokémon puede llegar un humano a memorizar?

¿Cuándo... conoceremos la fecha de lanzamiento definitiva del, al parecer, cercano «Blade»?

¿Qué... juego de combate de naves será el mejor: «Starlancer» o el próximo «Tachyon: The Fringer»?

Humor

por Ventura y nieto



EL SECTOR CRÍTICO. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª planta. 28020 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

FORMIDABLE



Que «La Prisión», uno de los proyectos más ambiciosos de Dinamic Multimedia sigua adelante con paso firme. Este título tiene todas las papeletas para convertirse en el primer juego masivo online, o mundo persistente, hecho íntegramente M *Nick Court* en España y contará con servidores cuya tecnología podría equipararse a la de otros títulos extranjeros como «Everquest» o «Ultima Online». El argumento del juego nos convertirá en presos que tendrán que sobrevivir, buscarse la vida y prosperar en el escaso área delimitada por el perímetro del centro penitenciario y, como objetivo principal lograr la tan ansiada libertad.

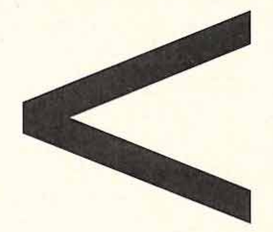
LO *peor* DEL MES

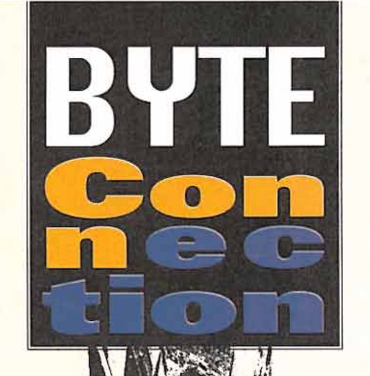


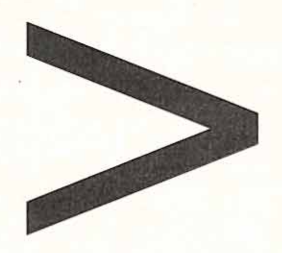
Ya, ni apagando la tele nos libramos.

Al principio, llegó a nosotros algún rumor que amenazaba con la idea que por descabellada e infame no acababa de tomar verosimilitud. Pues bien, una vez más se demuestra que todo es posible en este sector: la pesadilla se hizo realidad. Una compañía del prestigio y con tantos productos de primer orden en el software de entretenimiento como Infogrames, se ha decidido ha distribuir inminentemente el juego para PC –sujetáos bien– «Gran Hermano». Pero vamos a ver, señores. ¿Realmente necesita esta compañía lanzar un producto como éste? ¿Es que el negocio puede con todos los escrúpulos? Parece ser que sí. La compañía Softmachine BV había ya desarrollado este juego en la versión holandesa del programa y la de Gran Hermano en España no se hará esperar, con modificaciones tan sólo en el idioma, los personajes y poco más. Las pantallas hablan por sí solas, y hablan mal, muy mal... O muy bien, si vemos cómo han logrado plasmar lo chabacano del programa.
La experiencia cuenta con los 10 participantes y cualquiera de ellos puede seleccionarse para el juego, incluso los ya expulsados. Pero esto no es todo, porque si progresamos, el juego nos "obsequia" con imágenes de los momentos más intensos del programa de televisión. **¿Qué será lo próximo?**

Panorama-Mix (III)







Nadie cuenta ovejitas a estas horas de la noche. Bueno, puede que algún despistado, alguien con el rumbo perdido; tal vez un transeúnte nocturno o deambulante etílico. Sí. Algún caso sin remedio, una rara especie en extinción. Por el contrario, la otra gran mayoría, la de navegantes y marinos, la de modernos surfistas sobre "cuestas informativas", los guerreros protectores de la noche, aventureros en busca de arcas perdidas, doncellas y otras sorpresas..., están esperando ahí mismo, delante de tus narices, en la autopista de al lado y a pocos kilobytes por segundo de distancia.
Solamente tienes que pisar el acelerador, pulsar un par de veces las orejas del ratón y...

Mientras en las brillantes piscinas –de simulación de agua marina– muchos refrescan sus circuitos para escapar de la calentura de termostato que el hermano sol propaga con sus rayos veraniegos, otros –más– disfrutan frente a la pantalla del monitor inmersos en charlas discontinuas al lado de un aparato de aire acondicionado, ventilador de aspas revolucionarias o abanico de dos velocidades, agarrados a una enorme barra de hielo remojada en cola, refresco de naranja efervescente o limón vitamínico granizado...
¡Calor, dulce calor! El teclado se derrite, al ratón se le adhieren las patas y el cable de línea telefónica parece regaliz blando encima de una parrilla de horno a 360º. Pero, ¿qué más da? Mientras las neuronas de nuestra cabecita corran de un pupitre para otro y no pierdan los folios por el camino...¡no hay problema! Seguimos a bordo de la red naufragando de vez en cuando y enviando mensajes codificados encerrados en botellas de cerveza. Aquí vamos...

Individuo 1 (Manolo Garrido 25 años)
Question: Después de perder a mi perrito "Kiwi", llamé al Lycos ese y me enviaron un perro de otra raza como el del anuncio de la tele. Y yo me pregunto que cómo es que la casa se me ha llenado de perros de todas clases y esto parece la película de "101 Dálmatas". ¿Cuándo aparecerá mi auténtica mascota?
Respuesta: No sé, chaval . Esto más bien parece una "mutación canina por error de búsqueda". ¿No será que has tecleado lycos/Wanadoo/Yahoo!/Ya!... puntocom., y por sobrecarga de buscadores, te han enviado de cada sitio un perro diferente? Te recomendamos: 1) Pega octavillas en los portales de Internet y en sus vallas publicitarias. 2) Crea tu propia web de "busca y captura" con la foto de tu canino... ¡y ofrece una recompensa! Verás como aparece.

Individuo 2 (Jorge. 21 años)
Question: Me he encerrado con mi PC, consola de videojuegos y mis dos gatos en el cuarto trastero de la azotea. El sueño de mi vida es emular a "El Gran Hermano", hacerme famoso y salir en la prensa del corazón y en "Crónicas Marcianas"... Pero no sé si lo conseguiré. Por bajo presupuesto sólo dispongo de 2 cámaras quickcam compradas en una tienda de "Todo a 100", tres sandwiches de jamón York y queso, una lata de Coca-Cola y un litro de batido de chocolate. Y yo me cuestiono.... ¿Aguantaré aquí encerrado las pruebas que me pondrá mi madre? ¿Me nominarán los gatos el miércoles próximo a mí el primero?, ¿se me irá "la quijotera" en poco tiempo y me tendrán que internar en el frenopático de al lado? ¿Abandonaré? ¡Estoy hecho un verdadero lío!
Respuesta: ¡Te felicitamos por tu "original" idea aventurera y te animamos a que permanezcas encerrado en tu cuarto trastero durante tres años consecutivos. Y una sugerencia: si en China los chinos sobreviven a base de arroz blanco durante mogollón... ¡cómprate unos pocos de kilos y ¡aguanta Jorge, aguanta! Y ya sabes "Don´t Worry, Be Happy!"

Individuo 3 (Susana Gómez, 24 años)
Question: Soy diseñadora gráfica desde hace cuatro años. Hace poco terminé un trabajo –un cartel de publicidad de circo– para un domador de leones. Y creo que ahí empezó todo: la impresora me pintorrea las paredes y tengo que darle con un látigo para que obedezca; el ratón me asusta a los elefantes de mármol de la repisa del salón y el módem se me pasea por toda la casa , cuál "fakir volador", encima de la alfombrilla, que también está encantada. ¡Necesito ayuda!
Respuesta: Te encuentras frente a un terrible caso de "Poltergeist Circense en primera fase", uno de los virus traviesos más peligrosos de este siglo. No se sabe cómo se instala en el ordenador, pero te daremos una solución: Coge un "bate de béisbol" y líate a garrotazos con lo componentes subversivos de tu ordenador. Si no funciona, llama al teléfono de los "Cazafantasmas", ellos te dirán...

Rafael Rueda

Die Hard Trilogy 2

Arcade/Fox Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 55 MB • *Vídeo:* Tarjeta Aceleradora 3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas
Botón Izq.: Disparo 1
Espacio: Disparo 2
Flechas: Movimiento

Este arcade 3D está basado en la película «La jungla de Cristal». En esta segunda parte del juego tomamos el papel de un agente de la ley y el orden, que deberá conseguir limpiar un edificio de los mafiosos que lo tienen bajo su control. Procuraremos tener cuidado con distinguir entre quienes son mafiosos y quienes no lo son, ya que matar a un inocente bajará considerablemente nuestro nivel de vida. Presenta tres modos distintos de juego: manejando un coche en trepidantes persecuciones,

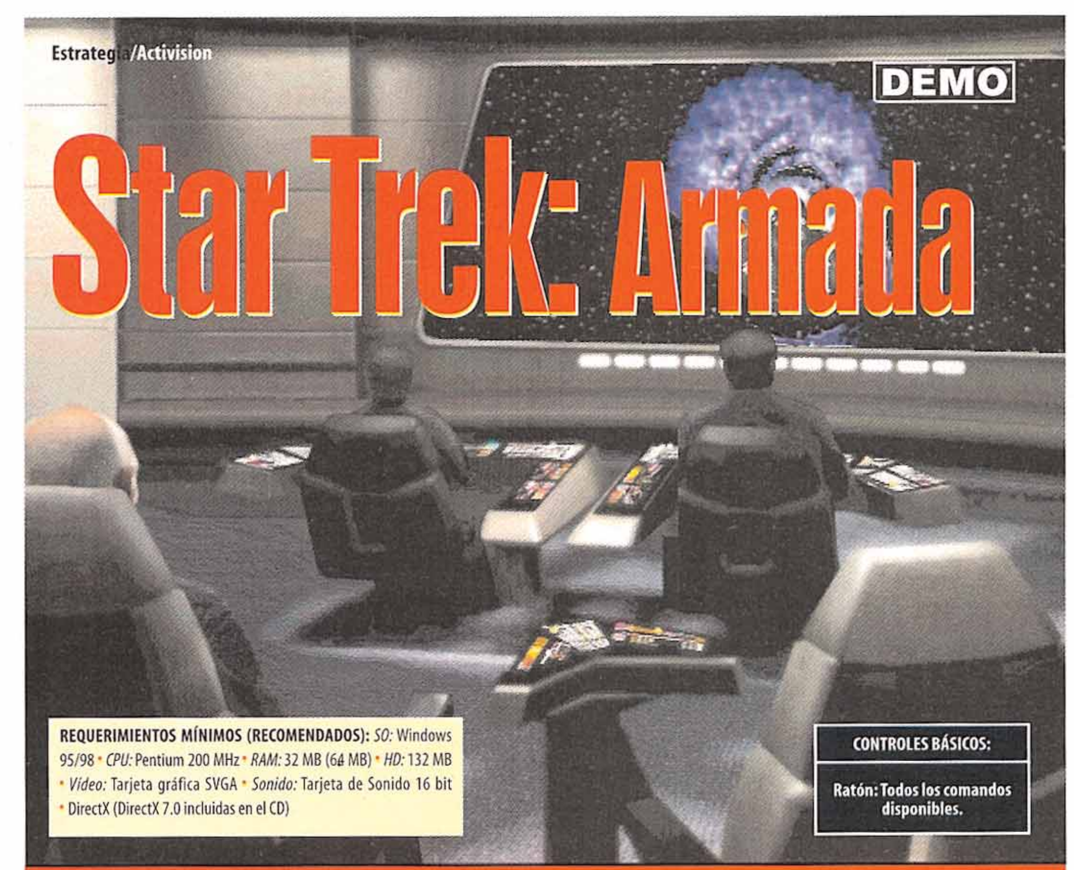


manejando al agente en el asalto a dicho edificio, o simplemente guiando el punto de mira de su pistola para aniquilar a todos los enemigos que se crucen en nuetro camino durante el asalto, que utilizarán como escudos a las personas inocentes allí presentes. En cada modalidad del juego, la demo nos permite jugar el primer nivel completo. Aunque la manejabilidad es posible cómodamente con el ratón y las flechas, es aconsejable estar provisto de una pistola para PC. Se encuentra completamente en Inglés.



Estrategia/Activision

Star Trek: Armada



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 132 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica SVGA • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los comandos disponibles.

«Star Trek: Armada» es un juego de estrategia en tiempo real basado en la película «Star Trek», en el que se tomaremos el papel de uno de los líderes de las diferentes culturas de la tradicional película. En la demo sólo disponemos de una de ellas, la que encabeza el humano capitán Picar.

En la versión completa del juego dispondremos de todas las razas que tan famosa han hecho esta serie. Al mando de un escuadrón encabezado por la nave Enterprise debemos ir recorriendo el espacio en busca de nuestros objetivos. La demo que se presenta está completamente en inglés, y permite jugar diversas misiones enlazadas entre sí con objetivos bien diferentes. Estos variarán entre rescates de naves acosadas por las escuadras enemigos hasta la construcción de diversas plataformas espaciales que formarán una pequeña ciudad espacial. Los puntos y cámaras que elijamos pueden ayudarnos a ver la perspectiva de la batalla desde distintos ángulos, obteniendo una panorámica general que permitirá trazar un plan de ataque propicio para la victoria.

Roland Garros 2000

Simulador Deportivo/Digital Anvil/Cryo

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MMX • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 40 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 4 MB • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Flechas: Movimiento
May. dcha.: Golpe principal
Ctrl. dcho.: Golpe secundario



Este mes en nuestro CD encontraréis una demo en la que podréis emular a vuestros ídolos de la raqueta. En ella podréis jugar un partido de tenis, con la limitación de dos juegos, eligiendo entre disputarlo contra la máquina o contra otro compañero en el mismo ordenador. Sólo podréis elegir entre dos tenistas y dos raquetas de marca y características diferentes, aunque en la versión final dispondréis de 16 tenistas masculinos y femeninos, además de elegir la pista en la que podréis disputar los partidos, entre cuatro diferentes –tierra batida, hierba, sintética y dura–. En esta demo sólo hay una pista posible para disputar dicho asalto, que no es otra sino la clásica del torneo Roland Garros, tierra batida. Se encuentra completamente en inglés, con los comentarios en francés. La versión final estará en castellano, pero los comentarios seguirán estando en francés, lenguaje oficial del torneo que da título al juego.

UEFA Euro 2000

Simulador Deportivo/EA Sports

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 300 • *RAM:* 64 MB • *HD:* 49 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)

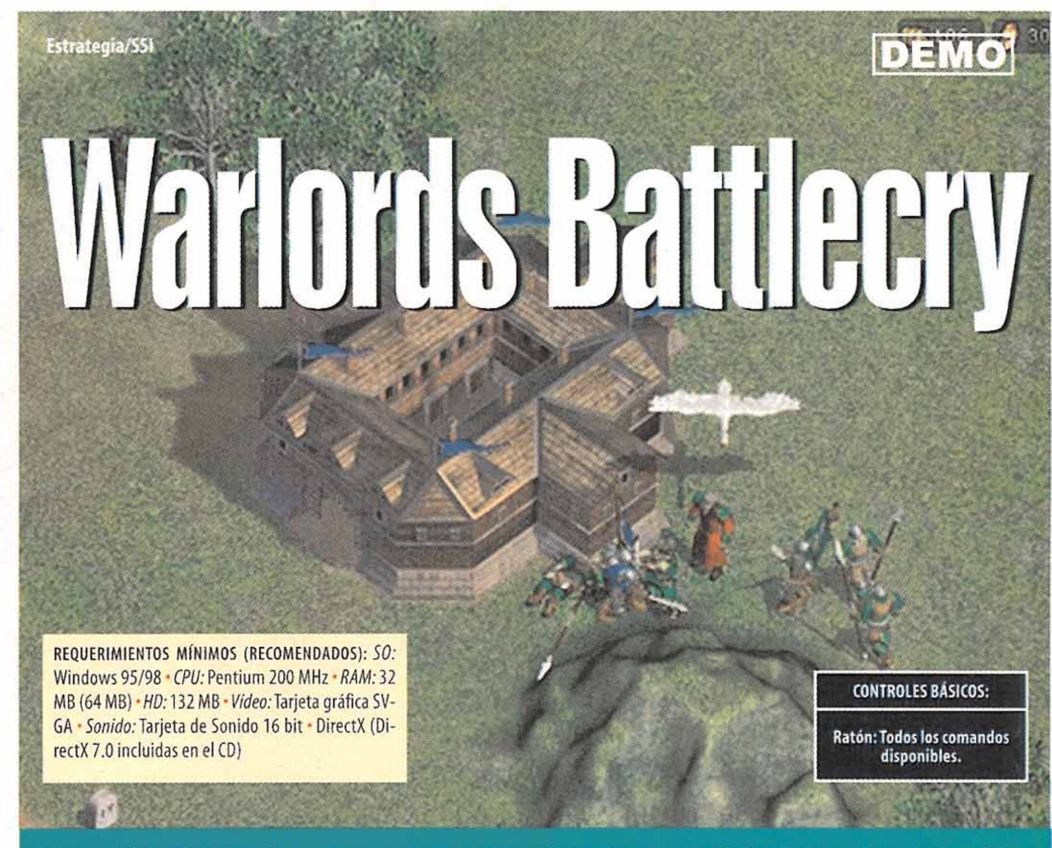


CONTROLES BÁSICOS:

Flechas: Movimiento
A: Pase largo
S: Pase corto/robar balón
D: Disparo

La pasión del fútbol está ahora por las nubes gracias a la Eurocopa que se ha celebrado durante todo el mes de Junio. La demo que os presentamos es del título de EA Sports, juego oficial de la Eurocopa, y en ella podréis vivir la pasión del fútbol en un partido amistoso entre las selecciones de España y Portugal.

La demo se encuentra doblada y traducida completamente en castellano, con los comentarios de Manolo Lama y Paco González. Sólo permite jugar la primera parte del partido tomando el control de cualquiera de las dos selecciones, y no se puede cambiar la alineación ni hacer ningún tipo de cambio, variantes que sí se podrán cambiar en el producido, en el cual podréis escoger cualquiera de las selecciones que participa en la competición, cambiar las tácticas y las alineaciones, y todo ello con el fin de llevaros la copa y la gloria.



Warlords Battlecry

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 132 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica SVGA • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)

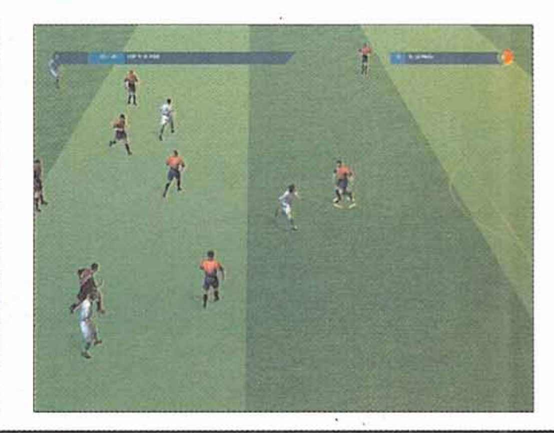
CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los comandos disponibles.

¿Conseguiréis ser los héroes de una raza o simplemente otro soldado más en el campo de batalla? Tomad el papel de un héroe y conducir a vuestros ejércitos hasta la victoria final. El héroe tendréis que elegirlo entre ocho razas distintas, aunque en la demo que os ofrecemos sólo estarán disponibles dos razas. Vosotros seréis el punto de referencia y llevaréis a vuestras tropas por el camino necesario para conseguir destruir las Dos Lágrimas (dos meteoritos poderosos y místicos), antes de que lleguen a manos de malvados personajes. La oposición de las otras formaciones deberéis contrarrestarla, bien luchando, o bien negociando con productos que iréis obteniendo a medida que construyáis vuestra raza. El héroe irá ganando experiencia y subiendo de categoría, lo que fortalecerá sus atributos. La dificultad la pondréis vosotros, eligiendo contra cuántos ejércitos queréis luchar. Cuantos más elijáis, más complicado será vencer, puesto que todos los ejércitos tienen el mismo objetivo. La demo está completamente en inglés.





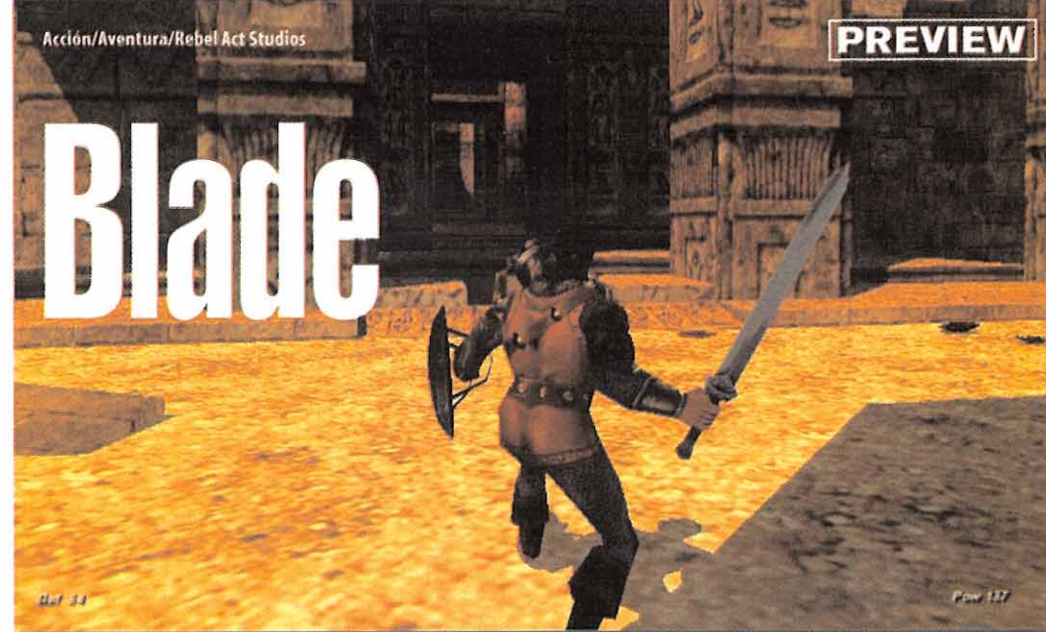


PREVIEW Cómo se hizo Thief II

Arcade/Looking Glass/Eidos Interactive

El proceso de creación y desarrollo de un juego no es una tarea fácil como pueda pensarse. Así lo explican los creadores de «Thief II», un arcade creado por Looking Glass, que pretende seguir la serie iniciada con la primera parte, aumentando todos sus aspectos, tanto visuales como sonoros, así como en la jugabilidad.
En este vídeo podréis descubrir los secretos y el trabajo que se esconde detrás de esta segunda entrega, aunque para ello deberéis dominar el idioma anglosajón.





El próximo lanzamiento de Friendware se centra en este juego mezcla de acción y aventura 3D, ambientado en una época fantástico-medieval con personajes de ficción recreados al mínimo detalle y con una capacidad de interacción con el entorno del juego fuera de lo hasta ahora conocido. Sonidos espectaculares y efectos visuales impresionantes son sólo una parte de lo que nos deparará este título que pronto verá la luz, después de la larga espera a que nos lleva sometidos (más de cuatro años).

MULTIMEDIA

Actualizaciones

Flight Simulator 2000

Estos dos archivos que encontraréis actualizan «FS 2000 Estándar» y «FS 2000 Profesional» a la versión 2.0b. Las sombras de los aviones y edificios aparecen ahora durante la simulación. También se han corregido problemas de manejabilidad con Learjet 45 y el Boeing 737-400 y 77, y se han solucionado los problemas surgidos con Voodoo2.

Need for Speed: Porsche 2000

Este mes nuestro CD incluye dos actualizaciones. Se trata de dos nuevos coches que ahora están disponibles para añadirlos a los bólidos que ya traía el juego. Uno de los modelos es el tradicional Porsche 911 GT2, una versión deportiva (en su aspecto) del 911 convencional. El otro modelo disponible es el Porsche 959, una derivación del 911 con una mecánica distinta, capaz de alcanzar los 315 Km/h gracias a su corazón de 450 caballos.

Comanche Vs Hokum

Os traemos una actualizaciçon del juego a la versión 1.4.1c. Incluye cinco nuevos escenarios tanto para un solo jugador como para multijugador. Se corrigen diversos fallos del juego en sí, además de algunos otros detectados tras instalar versiones anteriores de actualización, como la 1.4.0c y 1.0.2c. También mejora diversos aspectos gráficos en el interfaz y de jugabilidad en diversas misiones.

Messiah

Actualización del juego de Shiny a la versión 0.2, con la que se han solucionado los problemas surgidos con las tarjetas gráficas provistas de los procesadores GeForce y Rage Pro, además de incorporar una nueva función "mip mapping" para compatibilizar el juego con tarjetas Voodoo3 y Banshee. Se ha añadido un soporte para las nuevas tarjetas Voodoo5 y GeForce 2. También se han corregido problemas de estabilidad general surgidos durante el juego, los surgidos con la tecla F5 y con la música del CD.

Soldier of Fortune

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.05. Está orientado especialmente a mejorar el rendimiento del juego con las tarjetas EAX. Ahora soporta las tarjetas que disponen del chipset Vortex 2. Además, se han corregido los fallos que se producían con las librerías WON, y con la opción que permite ver servidores que utilizan la versión oficial.

Especial Half-Life



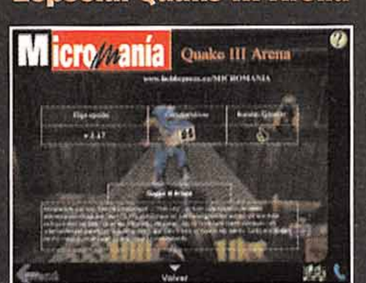
Este mes, podréis encontrar una recopilación de todas las actualizaciones que han salido, a lo largo de la existencia de este juego desde sus orígenes, incluyendo la última versión, que actualiza el juego a la versión 1.100 desde la 1.005 ó la 1.016. En esta última actualización se han solucionado un sinfín de problemas relacionados con el juego funcionando en red, además de solucionar los correspondientes al juego en sí. Las mejoras son aplicables a la jugabilidad, y a los aspectos relacionados con las armas y las detonaciones.

Especial Unreal Tournament



Siguiendo con esta sección especial, la recopilación de las actualizaciones de «Unreal Tournament» también tienen su sitio. Todas las que hemos incluido son válidas para la versión española, y entre ellas se encuentra la última que actualiza el juego a la versión 420. Es perfectamente compatible desde las versiones 400, 402, 405b y 413. Incluye todas las mejoras que tiene la versión 413, no válida para la versión española, además de incluir soporte para la tarjeta Voodoo4 y un nuevo editor para el juego. La detección D3D se ha mejorado y ha aumentado la estabilidad del juego, especialmente en las partidas multijugador. Para instalarlo debéis copiar el archivo "UtbasePatch420ITSP.exe" (de la carpeta Actualizaciones\Unreal Tournament) al disco duro e instalarlo desde allí con el CD del juego en la unidad de CD-ROM.

Especial Quake III Arena



Formando parte de este especial actualizaciones, no nos podíamos olvidar de este fabuloso juego. Al contrario que con «Unreal Tournament» y «Half-Life», de éste sólo incluimos la última actualización oficial que hay (v.1.17), puesto que no son necesarias las anteriores, ya que incluye todas las mejoras de las versiones ya publicadas. No es necesario haber instalado con anterioridad las anteriores actualizaciones que mes a mes os hemos ido dando. Tanto si lo habéis hecho como si no, «Quake III Arena» se actualizará correctamente.

Taller de Juegos

En el apartado del Taller de Juegos de este mes os traemos dos fascinantes skins para el popular juego «Unreal Tournament».
Para saber lo que tenéis que hacer, no tenéis más que leer las páginas de la revista dedicadas al Taller de Juegos. Esperamos que os gusten.

APLICACIÓN INTERACTIVA

TODOS LOS JUEGOS PARA LA PRÓXIMA TEMPORADA













Al igual que en los dos últimos años, en el mes de Julio el equipo de la redacción de Micromanía prepara un número extra con un suplemento y un segundo CD. Este año, en este CD, una aplicación interactiva, podréis encontrar una amplia información sobre Todos Los Juegos Para La Próxima Temporada. Seguro que a muchos os será de gran ayuda a la hora de saber más sobre el tan esperado juego que ansía tener. Pantallas, vídeos y un sinfín de información disponible ya la tenéis a vuestro alcance. Muchos de los juegos que se presentan serán, sin duda, productos estrella del año, y por qué no, producto recomendado por Micromanía. Las expectativas que se están levantando sobre muchos de los juegos que se reúnen en el CD son ya altísimas. A nadie escapa títulos tan esperados como «Commandos 2», «Quake III Team Mission Pack», «Return to Casstle Wolfenstein»... y muchos otros que a lo largo de la próxima temporada estarán en candelero.

La aplicación es bien sencilla de manejar. Basta con introducir el CD en la unidad, y esperar a que él sólo arranque; de no ser así, dentro del icono Mi PC, hacéis click dos veces sobre vuestra unidad de CD-ROM y luego de nuevo volvéis a hacer click dos veces sobre el archivo micromania.exe.

Tras ver la presentación, sólo hay que seguir las instrucciones de pantalla, y ya entraréis en el menú principal. Una vez allí, basta con seleccionar la compañía del juego acerca del cual queréis recibir una amplia información y a disfrutar de ella.

Mediante unos iconos situados debajo de la cabecera de cada juego sabréis en cada caso de qué disponéis: pantallas, artwork y vídeos. Lógicamente, por problemas de espacio no hay vídeos disponibles de todos y cada uno de los juegos que se incluyen en el CD. Hemos intentado seleccionar los más representativos y, desde luego, esperamos que sean de vuestro agrado.

En los últimos años, la redacción al completo viene haciendo un doble esfuerzo durante este mes, lo que esperamos sirva para compensar la fidelidad que mes a mes mostráis los seguidores de la revista. Este año no pretende ser una excepción y por ello desde aquí queremos agradecer, a todos los que nos siguen, la confianza que depositáis en nosotros para serviros como motor de información de lo último en el mundo de los videojuegos.

GANADORES DEL CONCURSO «DEVIL INSIDE»

Las siguientes personas han sido las ganadoras de un Game Pad Action y una camiseta de «Devil Inside»:

Ricard José Mesas. Barcelona
Jaume Fabrega Clave. Barcelona
Ignacio Pérez Morán. Cádiz
Sergio Marín Luque. Córdoba
David Elfau López. Huesca
Javier Moreno Laso. Madrid
Manuel Gómez Vázquez. Pontevedra
Juan Carlos Pérez Martín. Segovia
Rubén Íñigo Alonso. Toledo
Igor Uriagereka Bellota. Vizcaya

Las siguientes personas han sido las ganadoras de un Joystick Flightstick y una camiseta de «Devil Inside»:

Abel Montes Diez. Asturias
Diego Montes Martínez. Barcelona
Jorge Vázquez Peña. Barcelona
Jonathan Poderoso Martínez. Barcelona
Sergio Roncero Brioso. Cádiz
Sergio Peromingo Erustes. Madrid
Juan López Muñoz. Madrid
José Alberto Alarcón Martínez. Murcia
David Martín Casero. Salamanca
Eugenio Solera Angel. Valencia

Por último, los ganadores que han conseguido un juego de «Devil Inside» para PC, han sido:

Xoan Pita Fraga. La Coruña
Javier Corredera Climent. Alicante
Erik del Pozo Dicastillo. Barcelona
Carlos Gil de Montes Rodríguez. Cádiz
Isabel Carrascosa Ramos. Ciudad Real
Arturo Quero Fernández. León
Alex Kourdiumov. Madrid
Ramón Muñoz Álvarez. Madrid
Darío Laíz Rey. Madrid
Pablo Quirós de Andrés. Madrid
Gabriel Sánchez Cañamero. Salamanca
Miguel Fernández Portillo. Sevilla
Marcos Martín Rodríguez. Valladolid
Joseba de Blas Bilbao. Vizcaya
David Fernández Míguez. Vizcaya

CONTACTA CON MICROMANÍA

Si quieres saber dónde tienes que mandar tu correo electrónico en cada una de las secciones de la revista, no tienes más que seguir leyendo.

EL CLUB DE LA AVENTURA

En este foro, atendemos a todas vuestras inquietudes sobre los más sobresalientes títulos de la aventura gráfica destacando los hechos épicos de los personajes del género. El Gran Tarkilmar lleva el estandarte de esta popular sección.

clubaventura.micromania@hobbypress.es

MANIACOS DEL CALABOZO

Las vicisitudes de los más complejos personajes de rol jamás creados y su empeño por sobrevivir en los mundos de tinieblas dentro de oscuras mazmorras y frente a seres del averno están en estas apasionantes páginas liderados por Fehergón.

maniacos.micromania@hobbypress.es

ESCUELA DE PILOTOS

La tecnología militar más avanzada al servicio del poder aéreo podrás encontrarla en esta sección donde mes a mes practicamos las maniobras más diestras para alcanzar la supremacía en los cielos. Vigila tus seis.

pilotos.micromania@hobbypress.es

ESCUELA DE ESTRATEGAS

Lo que muchos definen como el "arte de la guerra" va más allá en este apartado donde podéis aprender los secretos del éxito, y todo comandado por el Estratega Anónimo.

estrategas.micromania@hobbypress.es

CÓDIGO SECRETO

Ofrecemos los trucos de los programas más populares para obtener ventajas adicionales. Una esta sección donde además premiamos vuestras aportaciones con una camiseta exclusiva del Micromanía Tips & Tricks Team.

codigosecreto.micromania@hobbypress.es

CARTAS AL DIRECTOR

El espacio donde recogemos vuestras dudas, quejas y sugerencias acerca de todo lo relacionado con el software de entretenimiento.

cartas.micromania@hobbypress.es

S.O.S. WARE

Con el fin de que evitéis esos atascos que tantos quebraderos de cabeza os dan, atendemos las consultas que os surjan de cualquier título, abriendo vuestro camino a un final apoteósico, ya sea a través de carta o correo electrónico.

sosware.micromania@hobbypress.es

EL SECTOR CRÍTICO

Expresa tu criterio sobre los temas de más actualidad o remítenos las críticas más punzantes para que tu voz resuene. No dejes que esa injusticia quede silenciada en el olvido.

sectorcritico.micromania@hobbypress.es

ZONA ARCADE

Espacio en el que la adrenalina se eleva a irresistibles cotas de diversión. La acción, los gráficos 3D más espectaculares mandan en esta sección que comanda nuestra bella Penelope.

zonaarcade.micromania@hobbypress.es

ZONA ON LINE

Una puerta a los internautas y nativos del cyberespacio donde podemos llegar a cualquier lugar que conduzcan las redes donde enfrentarte a otros rivales humanos.

zonaonline.micromania@hobbypress.es

TALLER DE JUEGOS

Una de las última incorporaciones de Micromanía no podía quedarse sin dirección electrónica. Es por ello que este buzón recogerá todas las sugerencias y dudas que os surjan cuando empecéis a "meterle mano" a vuestros juegos preferidos.

tallerjuegos.micromania@hobbypress.es

¿TE PERDISTE ALGÚN NÚMERO?



61. (650 Ptas) F1 2000
• Gabriel Knight III (Patas Arriba) • NBA Live 2000 (Megajuego) • Código Secreto (Especial) • Sleep Walker (Concurso) • Las nuevas consolas (Reportaje) + CD-ROM «Demos»



62. (650 Ptas) Devil Inside
• Faraón y Planescape: Torment (Patas Arriba) • Soldier of Fortune (Megajuego) • Sleep Walker (Concurso) • Rune (Avance) • Los nuevos proyectos de Pyro, Dinamic... (Reportaje) + CD-ROM «Demos»



63. (650 Ptas) Evolva
• The Nomad Soul (Patas Arriba) • Carmageddon • The Death Race 2000 (Avance) • Taller de juegos: Personalizada Quake III y Unreal Tournament • Force Commander y Obi Wan (Avance) + CD-ROM «Demos» + Lámina Colin McRae 2.0



64. (650 Ptas) Diablo II
• Ultima: Ascension y Nox (Patas Arriba) • Devil Inside (Megajuego) • Ground Control (Preview) • Fur Fighters (Avance) • Juegos de línea económica (Informe) + CD-ROM «Demos» + Lámina Force Commander



65. (650 Ptas) Carmageddon. The De
Race 2000
• Soldier of Fortune y Battlezone II (Patas Ar
• Los Ángeles 2000 (Reportaje) • Sacrifice (Avance) • Especial Juegos Online (Suplem + CD-ROM «Demos» + Lámina Resident Evi

Para hacer tu pedido llamanos a los teléfonos: **902 12 03 41** ó **902 12 03 42** (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

* Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

¡PÍDELOS AHORA!

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS.

12 números + 3 guías por sólo 7.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue 3 fantásticas guías de tus juegos favoritos. ¡Descubre todos sus secretos!



2 SÚPER DESCUENTO 25%

12 números por sólo 5.850 Ptas.



Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


Estrategia y gestión
EL IMPERIO DE LAS HORMIGAS
Batallas gigantescas
60 especies de insectos
Construye y gestiona tu hormiguero
Recolecta recursos
Hasta 8 jugadores en red
PC CD ROM
Friendware
www.friendware-europe.com
Distribuye: Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81
Textos y voces CASTELLANO
MICROÏDS